緊急速報2連発/ファンタシースターオンラインVer.2/サクラ大戦3/AM2

SEGA OFFICIAL

平成13年6月1日発行（毎月1回1日発行）第3巻第7号（通巻39号）

ファミ通DC

ドリームキャスト

6 ★2001 JUNE★

特別定価 590 YEN

ファミ通ならではの緊急速報2連発!!

セガエクストリームスポーツ
AIR

2大攻略

サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～
セガガガ

SEGA BIG 5 REPORT!!

クレイジータクシー2
ファンタシースターオンライン Ver.2
ソニックアドベンチャー2

シェンムーII
コンフィデンシャルミッション

ファン必見連載

★セガ開発会社探訪 AM2
★ハイテクアーケードワールド AOU&VF4
★セガ・コンシューマー・ヒストリー

注目作完全網羅

CAPCOM vs.SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO
バウンティハンター サラ ホーリーマウンテンの帝王
対戦ネットギミック カプコン&彩京オールスターズ
ヘビーメタル ジオマトリックス
アドバンスド大戦略 2001/SPORTS JAM/es
ハンドレッドソード/ガンダム バトルオンライン
ROYAL RUMBLE/デスクリムゾンOX
こみっくパーティー/エクソダスギルティー ネオス
火焔聖母 ～The Virgin on Megiddo～
NET VERSUS シリーズほか

聖なる運命（さだめ）に身を委ね 神の

運命を変えるのは君だ!!

声優陣には豪華キャストを起用！あの横田守が手掛けた本格サスペンス・ラブ・ミステリー・アドベンチャーが、ドリームキャスト用ソフトで登場！

キャラクターデザイン：横田 守

火焔聖母

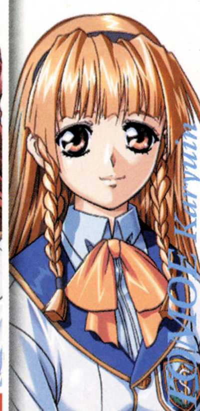
カエンセイボ

〜The Virgin on Megiddo〜

業火に身を焦がす——

蘭堂研人

秋村湖希



華竜院巴

北川真奈瀬

三香野京子

森口紫乃

神崎麗巳

サスペンス×ミステリアス×ディティクティヴ アドベンチャー!!

Story

主人公「蘭堂研人」は高校生探偵。ある日、探偵社の社長・賀神から仕事を言い渡される。その内容は、ある都市の高校へ転校すること。さらに、「いつ帰ってきてもいい」という、非常に曖昧な言葉。普段なら内容のはっきりしない仕事を受けることはないのだが…。主人公は、数年前からその行方を追っている中学時代のクラスメイト「秋村湖希」の所在が、その都市「いざなみ市」の「聖骸高校」にあることを聞かされ、単身出発するのであった。だが…。そこで主人公を待ち受けていたものは、いざなみ市、聖骸高校を中心として次々に起こる怪事件！「謎の電脳室火災事件」「華竜院家の存在」「地元研究所で日夜研究されている秘密」そして…「人体発火現象」。事件は思わぬ方向へと突き進む。

Game System

アドベンチャーモード

「話す」「聞く」「見る」「調べる」「推理」などのアクションコマンド、移動を行うムーブコマンドやアイテムなどを使用し、ストーリーを展開していく。物語中にちりばめられた選択肢によって、各キャラの好感度も変動する。

マップ移動モード

アドベンチャーゲームとしては珍しい、3Dポリゴンによるマップ画面で移動が行われる。移動中にも思いがけない場所でキャラクターと出会うこともある。ゲーム中の時間の推移はマップ画面にも反映される。

探索

場所によっては3Dで表現された建物内を探索することになる。中にはアイテムがないと入れない部屋もある。

「火焔聖母 ～The Virgin on Megiddo～」店頭予約御協力店一覧

●ソフマップ TVゲーム取扱店（http://www.sofmap.com）●メッセサンオー（http://www.messe.gr.jp）
●ラオックス（ザ・コンピュータゲーム館、東習志野店、新所沢店、長岡店、ホビー館、ザ・コンピュータ館厚木、東北ラオックス仙台店、ラオックスヒナタごんどうゲーム館、ラオックスヒナタ松本コンピュータ館、ラオックスヒナタ佐久平店）

●Fammys全店 ●GパワーズTVゲーム取扱店 ●MAG MART全店 ●TVパニックチェーン ●WonderGOO全店 ●アニメイト全店 ●ゲーマーズTVゲーム取扱店 ●ゲームアーク全店 ●シータショップ全店 ●ドキドキ冒険島全店 ●TOKUJIRO全店 ●トップボーイ全店 ●ピュウ全店 ●フタバ図書TVゲーム取扱店 ●ファミコン倶楽部全店 ●ファミコンショップドリーム全店 ●ファミコンショップ桃太郎 ●ベスト電器LiMB店 ●マジカルガーデン全店 ●マジカルステーション全店 ●モトナワールド全店 ●ヤマギワTVゲーム取扱店 ●遊ING全店 ●ユニオン3TVゲーム取扱店 ●ヨドバシカメラTVゲーム取扱店 ●わんぱくこぞう·WANPAKU全店

●Bee1二日市店 ●GAMECITY1001 ●イワブチ本店 ●おもちゃのキタオ ●おもちゃのニワフジ ●おもちゃのヤナガワ関店 ●おもっちゃマン ●キクヤピア店 ●キャッツアイ新宮店 ●ゲーム・ザ・モンスター川西店 ●ゲームステーションマリオ1号店 ●ゲームステーションマリオ2号店 ●ゲームズマーヤ ●ゲームセブン ●シーガル郡山店 ●シーガル福島店 ●シーガル岩沼店 ●シーガル大和町店 ●シーガル五輪店 ●シーガル北根店 ●シーガル石巻店 ●シーガル泉バイパス店 ●シーガル札幌元町店 ●スーパーランド四日市本店 ●ソフトショップ夢人 ●ソフトプラザYou―Ki ●ディスカバリー海老名店 ●トイハウス ●トップカメラ本店 ●トップカメラ静岡店 ●トライアンフ明大前店 ●トライアンフ長岡店 ●ドルフィン新天地通店 ●パピー本店 ●パピー草加駅前店 ●パルテック小倉ファミコン店 ●ファミコンハウスあいてむ2 ●ファミコンハウス幸田店 ●ファミックス岐南店 ●ファミックス長良店 ●プレミアム平岸店 ●マツナカ本店 ●みるみるランド東浦和店 ●みるみるランド北柏店 ●メディアパワー北越谷店 ●メディアランド秋葉原店 ●ユーワンストア

＊各協力店により予約実施方法・時期・内容は異なりますので、詳しくは各店舗へお問い合わせ下さい。 ＊協力店舗の詳細は、http://kaen.dricas.ne.jp/をご覧下さい。

ドリームキャスト用推理アドベンチャーソフト **2001年6月14日発売予定** 価格未定 JANコード：4521868110022 品番：T-42802M

企画制作：有限会社スタジオライン キャラクターデザイン・原画：横田 守 発売元：株式会社広美／有限会社スタジオライン 販売元：株式会社広美

Dreamcast

このサバイバルワールドに
飛び込む勇気はあるか。

net@versus

全7タイトル、今どきオール1900円で新発売

ネット対戦で熱くなれ!

ネットバーサス全7タイトル5月24日発売予定

時空を超えた4人打ち。
「麻雀」

先の、さらにその先を読む。
「将棋」

迫り来る、包囲網。
「囲碁」

ここが勝負強さの見せどころ。
「花札」

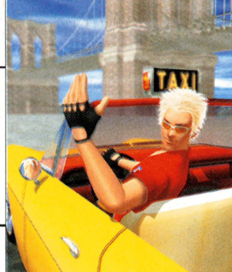
機を見て、スキを突く。
「五目並べと連珠」

知的戦略&かけひき。
「チェス」

白vs黒の攻防。
「リバーシ」

PRIME 株式会社アットマーク Atmark Entertainment 〒101-0041 東京都千代田区神田須田町1−2 淡路町サニービル6階 TEL03-5295-3727 FAX03-5295-3777

ファミ通DC
DC JUNE 2001



CONTENTS

COVER
Motif: CRAZY TAXI 2
Illustration: Hitmaker

発行 株式会社セガ
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 Tel03･5736･7111(大代表)
発売 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03･5433･7850(営業局)

FAMITSU DC EXPRESS

ファミ通DCエクスプレス★JUNE 2001

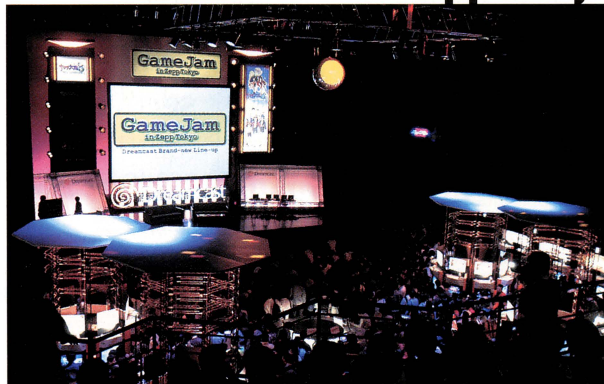
ドリームキャストユーザーが集結したGameJam in Zepp Tokyo

春もたけなわの4月14日、15日の両日、東京お台場のZepp Tokyoにおいてセガによるゲームイベント"GameJam in ZeppTokyo"が開催された。

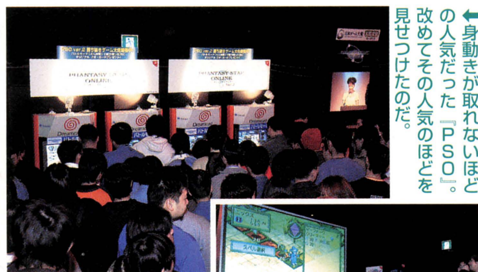
当日は開場を待ちきれないファンが朝早くから集結。開場まえの段階ですでに500人近くのファンが詰め掛けるほどの人気ぶりだった。会場には『シェンムーⅡ』や『クレイジータクシー2』といった期待作が40タイトル近くプレイ可能な状態で出展。ファンからのアツイ注目を集めていたぞ。なかでもとくに人気が高かったのが『ファンタシースターオンラインVer.2』。"バトルモード"で勝ち抜くと特製QUOカードがもらえるとあって、試遊台のまえにはたくさんの行列ができていたのだ。

また、当日は人気タイトルのステージイベントも盛りだくさん。『サクラ大戦3』では出演声優さんが出席し、会場に彩りを添えていた。そのほか『シェンムーⅡ』では、鈴木裕氏が実機でプレイしながら、ゲームを解説したのだ。

そんな盛り上がりをみせたイベントは、両日合わせて延べ1万700人の入場者を記録するという、まれにみる成功を収めたのだ。



イベントに集まったセガファン なんと1万700人(2日合計)!!



⬅身動きが取れないほどの人気だった『PSO』。改めてその人気のほどを見せつけたのだ。

➡巨大モニターでは『カルドセプト セカンド』がプレイできた。

⬅⬆Zepp Tokyoはまさにセガファン一色になった。最終日にはグランドフィナーレとして、ステージイベントにも出演した大場規勝氏、鈴木裕氏、中裕司氏、広井王子氏などの人気クリエーターが顔を揃えた。

うわさの新作をいち早く体験!!

⬇➡GBA版『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』(仮題)も参考出展(右)。そのほか携帯コンテンツの展示も。『クレイジータクシー2』を心ゆくまで満喫(下)。

GBA版『ソニック』も参考出展されていた!!

緊急発表『コズミックスマッシュ』移植決定!!

➡当日会場に出展されていたのはアーケード版だったが、かなりの注目を集めていたのだ。

さて、当日は来場者への贈り物(?)として、新たにドリームキャストタイトルの発表が行われた。セガ・ロッソの『コズミックスマッシュ』だ。人気アーケードゲームからの移植となる本作は、スカッシュとブロック崩しを融合させたゲーム。ドリームキャストでどのような感じになるか楽しみ！

年内発売予定！ 乞うご期待!!

ステージイベントレポート1 [サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～]

なんといっても一番人気は『サクラ大戦3』のステージイベント。広井王子氏を司会役に、14日は横山智佐さん、高乃麗さん、島津冴子さん、小桜エツ子さん、15日には同じく横山智佐さん、日高のり子さん、井上喜久子さん、鷹森淑乃さんといったおなじみの声優さんが登場し、楽しいトークを炸裂させたのだ。トークショウのお題は"あなたの恋愛観は？"など、いつもとはいっぷう変わったものばかりだったけれど、声優さんの思わぬ一面に触れられてファンも大満足だったのでは。また、イベントではオーバーワークス・大場規勝氏みずから技術的な部分を説明。『サクラ大戦3』ドラマのダウンロードでは、ネットに接続できない人のためになんらかの措置を取るかも、との発言も……。

⬆御大広井王子氏。声優さんとのチームワークもバッチリ!!

➡軽快なトークが炸裂した島津冴子さん。

⬆➡15日には新旧の主役が激突！　横山さん(上)と日高さん(右)のトークも軽やか。

⬅井上さんはロベリアの衣装が着てみたいとか。

『サクラ大戦』の声優が大集合!!

ステージイベントレポート2 [シェンムーII]

期待が高まる『シェンムーII』。今回のイベントでは鈴木裕氏みずからがゲームを実機でプレイ。新要素や新システムなどを紹介してくれた。また、松風雅也氏と萩原匠氏が寸劇を披露し、大きな拍手を浴びていたぞ。(詳しくはP32へ)

⬅松風さんと萩原さんの息もばっちりだった。

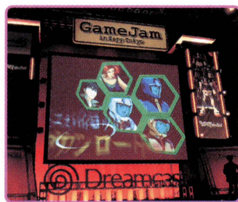
ステージイベントレポート3 [SONIC TEAM]

『SONIC ADVENTURE2』と『PSO Ver.2』の2本立てで行われたイベントでは、気になるゲーム内容を紹介していた。ちなみに、ソニック生誕10周年にあたる今年はさまざまなイベントを予定しているとか。

⬅ソニックチーム、中裕司氏、酒井智史氏が出演。

ステージイベントレポート4 [ガンダムバトルオンライン]

期待のネットゲーム『ガンダムバトルオンライン』のイベントには、プロデューサーを務める稲垣浩文氏が出席。みずからがプレイしてゲーム紹介を行った。また、イベント後にはファンのための体験版配布も行われたのだ。



⬅アムロなどのパイロットもダウンロード可能に！

ステージイベントレポート5 [Candy Stripe～みならい天使～]

ラジオ番組の公開録音も兼ねた『Candy Stripe～みならい天使～』のステージ。出演声優である清水香里さんと山本麻里安さんが役柄と同じく看護婦姿のコスプレで登場したときには、ファンからのアツイ声援が送られていた。

⬅ふたりの看護婦さん姿にファンもくらくら!?

[取材奔走記]

大村記者　うお～ん、うお～ん。

古屋記者　どうしたんですか、いきなり号泣したりして？

大村　GameJamにあんなに人が集まってうれしかったんだよ～。だってそうでしょ？　ドリームキャスト製造中止なんてニュースのあとで、こんなにファンが来てくれるとは思わなかった。だからうれしくて、つい。

古屋　確かに会場は身動きの取れない状況でしたね。ある意味東京ゲームショウよりぜんぜん盛り上がっていたような気がします。僕もここまで成功するとは思わなかった。

大村　オレのセガ友だちが言っていたけど、まるで"セガ同窓会"の趣だったね。やはり、入場無料というのも魅力的だったのかな？　あと、お台場という立地条件もよかったのかも。ふと興味を引かれて立ち寄るカップルとかもけっこういたみたいだものね。

古屋　クリエーターさんと直接お話できたのも、ファンにとっては大きいと思いましたよ。ソニックチームの中さんや酒井さんなんて、会場でファンの人と楽しそうに話していましたから。

大村　ファンとの触れ合いを大切にしたイベントだったね。

古屋　ところで、個人的に注目したタイトルなんてあります？

大村　『シェンムーII』だね。裕さんの実機でのプレイを見ただけでワクワクしてきたよ。よりゲームっぽくなっているらしいし、発売日が待ち遠しいな。

古屋　ドリームキャストもまだまだイケルということで、今後に期待したいですね。

➡徹夜組もでるほど盛況だった今回のイベント。

⬅一般コスプレイヤーに囲まれた中さんと酒井さん。ファンとの交流もバッチリ。

TOPIC ゲームキューブへの参入を正式決定! セガが構造改革説明会を実施!!

4月19日、都内においてセガによるアナリスト向けの会見が行われた。"セガ構造改革説明会"と題されたこの会見には、福島吉治会長、佐藤秀樹社長、香山哲共同最高執行責任者(Co-COO)などセガの重役陣が出席。ドリームキャストの製造中止が発表されて以降のセガの事業展開と、今後の展望などが明らかにされたのだ。

⬆会見の模様から。佐藤社長、香山氏らが出席。檀上には大川氏の遺影も。

まず行われたのはドリームキャストの現状に関するレポート。それによると、現在ドリームキャストの売れ行きは好調で、値下げの効果もあってか、おおむねどの地域でも対前年同月比3倍程度の売れ行きを記録している。そのため、1月末の段階で37万台だった国内での在庫が12万台に、120万台あった北米での在庫が82万台に減っているという。

そんな好調なドリームキャストの売上も手伝ってか、セガは今年度だけで65タイトル以上のドリームキャストソフトの予定があることを明らかにした。

また、ハードの製造中止とともに敷かれたマルチプラットフォーム体制は「よい感触になっている」と明言。そして、発売日が9月14日(金)に決定した、ニンテンドーゲームキューブへの正式参入を発表した。具体的なタイトルに関しては、5月にアメリカで開催されるE3で発表するとのことだが、ソニックチームとアミューズメントヴィジョンがゲームキューブ向けのソフトを開発しているとのことだ。

また、今後の展望としては、「プラットフォームフォルダーからソフトメーカーへと移行する過程では、流通やサービスなどの業務形態を大幅に変える必要がある」と、企業としての構造改革の必要性を強調。財務改革や事業改革を行い、数年後には生産性が高く競争力にあふれた成長企業へ脱皮することが目標とされた。

また、質疑応答では福島会長の口から、『ファンタシースターオンライン』の他機種版の可能性が示唆されたのだ。

さて、着々とマルチプラットフォーム体制を築きつつあるセガ。今後のゲーム業界を語るうえで、キャスティングボードを握るのは、やはりセガになるのかも。

今回の会見で明らかになった事実

セガがニンテンドーゲームキューブに正式参入。
ソニックチームとアミューズメントヴィジョンがソフトを開発。
ドリームキャストの在庫は全世界で100万台程度。
『ファンタシースターオンライン』他機種版の可能性も。

EVENT ゲーム関連イベントも満載なのだ "デ・ジ・キャラットまつり"開催!!

来る5月13日(日)東京ビッグサイトにおいて"デ・ジ・キャラットまつりin東京ビッグサイト"(主催:ブロッコリー)が開催されることになった。数多くのメーカーが出展するこのイベントでは、物販や出展からイベントステージなど、盛りだくさんの内容となっている。とくにキッドでは『Close to～祈りの丘～』のテレカなどを販売する。そのほか、『Memories Off』のステージイベントなども予定されているぞ。また、当日は"ブロッコリーカードゲームショー"も同時開催される予定だ。

➡"デ・ジ・キャラットまつり"のマスコットキャラは、もちろんこの"でじこ"。

日時	5月13日(日) 10:00～17:00
会場	東京ビッグサイト 西3ホール
入場料	200円(パンフレット代金込)

TOPIC セガとJ-フォンが業務提携を発表!! 『チャンネル5』コンテンツがお目見え

セガは携帯電話などで知られるJ-フォングループと業務提携し、Javaの技術を駆使した携帯電話向けゲームコンテンツを共同開発することを発表した。具体的には、①セガはJ-フォンのJava対応携帯電話向けのゲーム用技術を開発し、提供する。②セガは携帯電話の今後の発展を見据えた新しいゲーム及びエンターテイメント・コンテンツサービスを創造し、その事業発展に尽力する。③セガはJ-フォン向けに有力なコンテンツサービスを可能にするゲームサーバー環境やバックエンドの環境を開発し整備する、といった内容となっている。

この提携にともない、セガではスマイルビットが中心となって、J-フォンの携帯電話向けにゲーム用技術を開発、あわせてユナイテッド・ゲーム・アーティスツでは、同社の人気タイトルである『スペースチャンネル5』の関連コンテンツをJ-フォンの携帯電話向けに提供することを発表したのだ。

なお、このサービスはJ-フォンがこの6月に発売を予定しているJava対応の新機種"J-SH07"に搭載される予定。セガとJ-フォンの提携により、今後どのようなゲームが作り上げられるのか、興味深いところだ。

⬆➡うららが携帯に!? 6月発売予定の"J-SH07"(写真・右)で活躍!!

MEDIA EXPRESS

今回はマーベラスから発売されるセガゲームの音楽CD2タイトルを紹介!

AZEL-PanzerDragoonRPG- MEMORIAL ALBUM
●発売中 ●定価:3150円(税込)
●発売元:マーベラスエンターテイメント
いまなお人気の高いサターン版『AZEL－パンツァードラグーンRPG』。ゲーム発売当時にリリースされたその音楽CDを復刻し、新たにリミックス曲なども追加収録。

プラネットハリアーズ オリジナルサウンドトラック
●発売中 ●定価:2625円(税込)
●発売元:マーベラスエンターテイメント
現在アーケードで人気稼動中のアミューズメント新たにヴィジョンの3Dシューティングがサントラに。ゲームで使用されたすべての楽曲を収録しているのだ。迫力のバトルが蘇る!!

発売日	攻略本書名	出版社名	本体価格
4月24日	カプコンデザインワークス	エンターブレイン	2500円
4月24日	ラブひな スマイル・アゲイン完全攻略ガイド	講談社	1200円
4月24日	此花 True Report 公式攻略ガイド&ファンブック	メディアワークス	1400円
4月24日	HAPPY★LESSON	メディアワークス	1500円
4月下旬	イルブリードパーフェクトガイド	ソフトバンクパブリッシング	1400円
5月下旬	サクラ大戦3～巴里は燃えているか～攻略ガイド下巻	ソフトバンクパブリッシング	1400円

AWARD 『ファンタシースターオンライン』が第5回日本ゲーム大賞主要4部門を独占!!

2000年内に発売されたゲームソフトの中から、もっとも優れた作品を選出する第5回日本ゲーム大賞（主催：CESA）。その栄えある大賞にセガ『ファンタシースターオンライン』がみごと輝いたぞ！　3月29日に行われた発表授与式にはソニックチームの中裕司氏が出席。受賞が決まった瞬間はガッツポーズで喜びを爆発させていたのだ。エニックス『ドラゴンクエストⅦ』やスクウェア『ファイナルファンタジーⅨ』といった並み居る強豪を押しのけての受賞だけに、喜びもひとしおだったよう。けっきょく、第5回ゲーム大賞では、『PSO』は大賞を含む4賞を独占することになったのだ。

『PSO』が受賞した各賞
- ●日本ゲーム大賞
- ●ゲームデザイン賞
- ●プログラミング賞
- ●最優秀ニューウェイブ賞

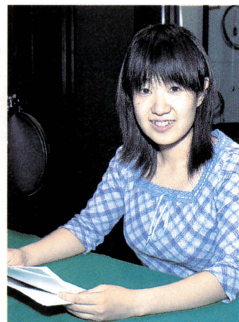
⬆「まさか受賞するとは思っていませんでした」と満面の笑みの中さん。

TOPIC ドリームキャストへの移植が決定!! キッド『夢のつばさ』アフレコ現場へ突撃

PS版で人気を博したキッドのテキストアドベンチャー『夢のつばさ』がドリームキャストに登場する。しかも追加シナリオのアフレコが行われるという。そこで編集部では急きょアフレコ現場に直行したのだ。

アフレコはいままさにヒロイン瑞雲しずく役の本井えみさんの収録が進行していたところ。「しずくちゃんはちょっとお茶目なところが増えたかなという感じがします。ぼけ～っとしたところが楽しめますよ。追加シナリオではサービスカットがあるかもしれないそうですよ」とのこと。なんか期待が膨らんじゃうね。7月発売予定の『夢のつばさ～Fate of Heart～』が待ち遠しい。

⬆主人公の前に突然現れ、成り行きで居候するようになる美少女。おおらかでまじめな性格をしているのだ。


⬅しずく同様まじめな雰囲気のえみさん。「ラストシーンが印象的でした」とのこと。

AMUSEMENT 『バイオ』がとしまえんにやってきた "BIOHAZARD 4D-EXECUTER" 登場!!

カプコンの『バイオハザード』をモチーフにした、アミューズメント施設用のホラーアトラクション"BIOHAZARD 4D-EXECUTER"。この話題のアトラクションが4月28日（土）から東京・としまえんで遊べるようになった。ギミックチェアと3Dメガネを使い、視覚と体感により恐怖を演出するこのアトラクションでは、『バイオ』の世界観を忠実に再現。来場者は10分以上の上映時間のあいだ、美麗なフルCGアニメと恐怖に酔いしれるのだ。入場料は800円（別途入園料が必要）となっているぞ。ファンならずとも1度体験してみてはいかが？

⬆ギミックチェアが恐怖を盛り上げるのだ。臨場感たっぷり。

としまえん
開園時間　10:00～18:00
※毎週火・水曜日定休（ただし、祝日および学校休み期間中は営業）
アクセス方法：都営大江戸線、西武池袋線・豊島園駅下車・徒歩すぐ
URL：http://www.toshimaen.co.jp/

TOPIC びっくり! 晶と仁が夢の競演!?

3月29日の朝……。日経新聞を定期購読している方は紙面を見てびっくりしたのではないだろうか。全面にわたって、ナムコとセガの企業広告が掲載されていたのだ。そう、『バーチャファイター』シリーズの晶と『鉄拳』シリーズの風間仁との夢の競演である。「十年早いんだよ！」（晶）、「一年遅いんだよ！」（仁）と、挑発しあうさまがなんとも印象的だ。

じつはこの企画、ナムコ宣伝部の企画立案によるもの。「セガとナムコで切磋琢磨してゲーム業界を盛り上げていこうというイメージ広告なんです」という意図が込められていたとか。実際のゲームでの競演の予定はないらしいが、こんな競演だったらいくらでも歓迎したいところだね。

⬆意味深な挑発をしあうふたり。いずれはPS2という市場で戦うことになるのか……。興味深いところ。

マンスリー はやわかり DC News

3/27　東京中古裁判判決。メーカー側敗訴。

3/29　大阪中古裁判判決。こちらもメーカー側敗訴。

3/29　コナミがエンターテイメントオンライン"KONAMI Online.com"を発表。正式オープンは7月を予定。

3/29　セガがシャープの携帯情報端末ザウルスに『コラムス』をライセンス提供。

3/29　『PSO』が第5回日本ゲーム大賞を含む主要4部門で賞を受賞。

3/30　isao.netが常時接続・ブロードバンド時代のネット利用を見据えバックボーンを全面的に刷新したと発表。

3/30～4/1　東京ゲームショウ2001春開催。総入場者数は11万8080人に。

4/2　SNKが大阪地裁に民事再生手続き開始を申請。

4/6　『PSO』のネット会員が全世界で23万5000人に。

4/11　フラグシップによる会社お披露目。『バウンティーハンターサラ』の発表会も。

⬅まるでホンモノかと見まごうようなサラの姿にマスコミ陣も大興奮だったのだ。

4/14～15　お台場Zepp TokyoにてGameJam開催。大好評を博す。

4/16　『セガガガ』が一般ゲームショップでの販売が決定。

4/17　セガとJ-フォンが携帯電話向けゲーム関連技術供与で合意。

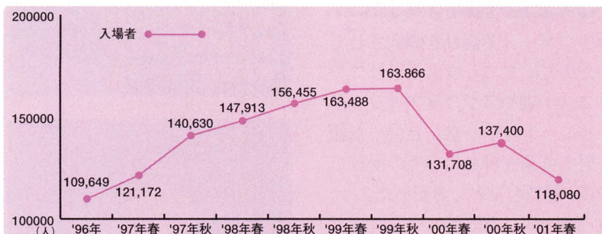
4/19　『Close to～祈りの丘～』発売記念イベントが声優を招いて秋葉原ソフマップなどで実施。

Pick up① 東京ゲームショウ2001春に見るセガとゲーム業界の今後

去る3月30日～4月1日、千葉県・幕張メッセにて東京ゲームショウ2001春（以下TGS）が開催された。残念ながら今回もセガの出展はなかったが、Xboxやゲームボーイアドバンスの登場など、新ハードがめじろ押し。とくにXboxはビル・ゲイツ氏による基調演説を行うなど、かなりの攻勢ぶりを見せつけることになった。そのほかにも『ファイナルファンタジーX』の登場や任天堂のTGS初出展など、何かと話題の多かったTGSと言えるだろう。

ところが、気になる入場者数はといえば、最終的に3日間合計で11万8080人と過去2番目に低い数字となってしまった。数字がすべての結果を表すわけではないだろうが、ユーザーのゲーム離れを象徴しているようで、なにやら寂しい数字だ。あるいは、TGSも曲がり角に差し掛かっているのかもしれない。

一方。セガといえば確かに今回のTGSへの出展は見合わせたが、まったく何の動きもなかったわけではない。それどころかビル・ゲイツ氏の基調演説に合わせて、Xbox向けのタイトルを発表したり、会場ではi-modeやザウルス向けの携帯コンテンツの出展をしたりと、その動きは何かと賑やかなのである。マルチプラットフォーム体制の一端が見えた感じだ。香山氏は次回のTGSへの参加を表明したし、TGS浮沈のカギ、ひいてはゲーム業界のカギを握るのは、セガになるのでは？



参考資料：東京ゲームショウ入場者数の推移

⬆出展メーカーもかなり減ってしまった今回のTGS。

⬆忘れちゃいけないセガPCソフト。TGSでも大人気だった。

セガがTGSで発表したXbox向けタイトル

ジェットセットラジオフューチャー（仮題）
ガンヴァルキリー
パンツァードラグーン最新作
SegaGT最新作（仮題）

⬅ゲイツ氏の基調演説で香山氏がXboxへ参入を表明。

⬆i-modeのコンテンツを出展。全方位への展開といえる。

⬅シャープのザウルスへ『コラムス for Zaurus』を提供。定価1000円（税別）にてダウンロードできるのだ。

Pick up② 東京&大阪高裁にて判決!! どうなる中古ソフト販売!?

中古ゲームソフト販売は違法か合法か？　この問題をめぐっては古くからメーカー側、販売店側双方の意見が平行線をたどり、ついには訴訟合戦に発展してきた。'98年7月のSCEやカプコンなど、ソフトメーカー6社がアクトなどに対し中古販売の差止め訴訟を提起した、いわゆる大阪裁判と、同じく'98年10月に、今度は販売店である上昇がエニックスに対し、ゲームソフト販売については頒布権に基づく差止め請求権がないことの確認を求めた裁判、いわゆる東京裁判のふたつだ。

両裁判は'99年に地裁での判決が下っており、そのときの判決は東京では販売店の主張を認め、大阪ではメーカー側の主張を認めるという、いわゆるねじれ判決となった。その後双方が高裁へ上訴し、いまほぼ時を同じくして東京高等裁判所、大阪高等裁判所での判決がそれぞれ下った。その結果はというと、いずれも販売店側の勝訴というものであった。

そもそもふたつの裁判の焦点となっていたのは、ゲームソフトに"頒布権"が存在するかどうかという点。"頒布権"とは"不特定また多数の人に譲り渡したり貸したりする権利"のことで、基本的には"映画の著作物"にのみ与えられた権利。「ゲームソフトは映画の著作物にあたるので頒布権がある」というのがメーカー側の主張だった。

ところが今回の判決では、東京、大阪高裁いずれもゲームソフトは"映画の著作物"と認定したうえで、頒布権は認めないという見解を示した。両高裁の判決で微妙なニュアンスは異なるものの、いずれにせよ販売店側の勝利であることは間違いない。この結果を不服としたメーカー側は両裁判とも最高裁へ上告し、状況は長期化の様相を呈している。

今回の判決により、"大勢は決したのではないか"との声もあるが、ネットワークの急成長により、中古ソフトといった争点がいささか古ぼけてみえるのも確か。メーカーの関心もネットゲームの権利保護に向かっているという意見も聞かれる。ここはメーカー側、販売店側双方の歩み寄りにより、中古ソフトに対する新しいルール作りを期待したいところだが……。

●ARTSのHP
http://www.arts.or.jp/
●ACCSのHP
http://www.accsjp.or.jp/

⬅⬆3月27日の東京高等裁判所での判決後、メーカー側（左）、販売店側（上）双方が会見を開いた。

東京＆大阪裁判の経緯

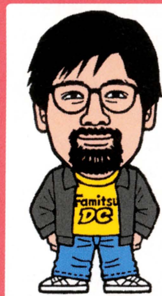
98.7.8	SCEやカプコンなど、ソフトメーカー6社がアクトなどに対し、中古ゲームソフト販売差止め訴訟を提起
98.10.5	上昇がエニックスに対し、ゲームソフト販売について頒布権に基づく差止め求権がないことの確認を求める訴訟を提起
99.5.27	東京訴訟判決 販売店側勝訴　「ゲームソフトは映画の著作物に該当せず」との判断から
99.10.7	大阪訴訟判決　メーカー側勝訴　「ゲームは映画の著作物にあたる」として、ソフトメーカー6社の訴えを認める
01.3.27	東京訴訟第二審判決　販売店側勝訴　東京地裁判決の結論を支持し、メーカー側の控訴を棄却
01.3.29	大阪訴訟第二審判決　販売店側勝訴　ゲームソフトに頒布権を認めず

頒布権とは？

著作権法第26条1項に定めるとおり、著作者が映画の著作物を公に上映し、その複製を頒布する権利のこと。基本的には劇場配給を前提とした映画の著作物にのみ認められた権利だが、販売された商品に対してもコントロールする力を持つ。

NEW GAME CROSS REVIEW
新作ゲームクロスレビュー
[SOFTWARE] 作品
4月12日～5月24日

[REVIEWER] 批評家



相沢浩仁
カプコンの発表会でPS2用『クロックタワー3』開発に参加することになった映画監督の深作欣二氏が「決して、あきらめない」と言っていた。巨匠と呼ばれる70歳ものおじいちゃんにそんなことを言われては……。正直感動。ボクたちもがんばらなければ、と改めて思う。(本誌編集長)

その他のレビュアー

ムネタツ
基本的にはアクション系が好きだけど、RPGやAVGとかもモリモリ遊ぶ。いまだに『PSO』三昧な感じ。

加藤政樹
『ハンドレッド ソード』ネット対戦に夢中のSLG好き編集者。作り込み重視のゲームに食指が動く。

にっしー
『大戦略』はスゴク好き(下手だけど)。今回は『ヨーロッパの嵐～』と見比べながらプレイしました。

鈴木ノリック
アーケーゲームが好きっていうかシビレる。当然プレイするのはアーケードからの移植ものが多い。

古屋陽一
アクションは苦手だけど意外とレースゲームは好き。なにしろ『F-ZERO』でにっしー に勝ったし～。

池村通信
アーケードゲームは『ドリラーG』、コンシューマーは『サクラ3』とバラエティー感溢れる昨今です。

SPORTS JAM

発売日 4月12日

セガ
スポーツ 5800円
アーケードで人気を誇る同名タイトルの移植作。野球やサッカー、ゴルフなど、さまざまな有名スポーツをミニゲーム化したスポーツゲーム。業務用の完全移植のはもちろんのこと、対戦モードなど、ドリームキャスト版オリジナルモードも用意されている。

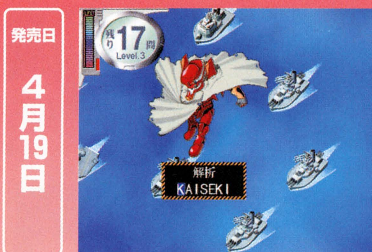
7 DCオリジナルモードが少なく、パーティーゲーム的な遊びかたを考慮した場合、ほんのちょっとだけロード時間を長く感じてしまう。アーケードゲームとして優れているぶん、家庭用で遊びこむ要素を盛り込むのは困難だったと思うが、逆に言うといつでも誰でも気軽にプレイできる。12種目のスポーツはどれもハデな演出で、おいしいところばかり。とりあえず全種目クリアーまではやろう、という気にさせるのは、さすが『タントアール』を開発したワウならでは。アイデアはすばらしいので、もう少し練り込めば爆発的大ヒットを、とくにアメリカで狙えるはずだ。(相沢浩仁)

6 ミニゲーム集的なゲームは、GD-ROMだと厳しいな、という印象。それなりにアクセススピードは速いほうだとは思うんだけど、ゲームセンターでやりこんでいただけに、アクセスしているあいだの"間"がすごく気になってしまう。オリジナルモードはそつなくまとまってるが、メダル獲得で増えていく"お楽しみ"要素は「つぎはどんなのだろ？」と気になっていい感じ！　ついついムキになって何度もオリジナルモードで遊んじゃう。ひとりで遊ぶより多人数でワイワイと遊ぶのがいちばん盛り上がるかな。パーティーゲームを持っていないなら、ぜひコレを！　(ムネタツ)

7 どのミニゲームもなかなか手応えがあってなかなかおもしろい。とくにふたり対戦はかなり盛り上がるね(できれば4人対戦できるようにしてほしかったが)。ミニゲーム自体は、これといって目新しいものはないんだけど、競技の数が多くバラエティーに富んでいる。人によっては競技の得手不得手が生まれやすく対戦をおもしろくする要因にもなっているね。あと不満な点を言うと、ちょっとオリジナル要素が弱い。クリアーすると、プレイヤーキャラの服装が変わる程度ではやり込む気にならない。新しいミニゲームの追加とかがあればよかったなあ。(池村通信)

新世紀エヴァンゲリオン タイピングE計画

発売日 4月19日



セガ
タイピング 6800円
あの『エヴァンゲリオン』がタイピング練習ソフトとなって登場。名場面をもとにしたミッション形式でレッスンが進むため、初心者でもゲーム感覚で楽しくタイピングの練習ができる。また、ネットワークにつなげば、ハイスコアを登録して全国の猛者たちと腕を競うことも可能となっている。

6 タイピング練習ソフトとして考えると、内容はかなりふつう。パソコンからの移植で、PC用としては標準的だとしても、いろいろな意味で超傑作といえるDC版『ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド』に比べるとかなり見劣りする。が、クリアーするためのハードルは『タイピング』より低く、通常の最終面でもすぐ攻略できたので、ある意味初心者向けかも。では『エヴァ』ファンにとっては、というと内容的にそれほど深いわけでなく、ちょっとした設定と関連した単語の登場、新録音の葛城ミサトさんのボイス。限定のショルダーバッグはうれしいが……。(相沢浩仁)

4 いや、俺も『エヴァ』にはまった口なんだけどね。映画館まで足を運んだほどだし……。そんなエヴァンゲリストな私にも、これはちょっと物足りないです。この手のゲームってマニア狙いなんだろうけど、そのマニアを納得させる内容かというと疑問。クリアーするとムービーが楽しめるとか、一枚絵のグラフィックがアルバムに保存できるとか、そういった要素が欲しかった。タイピング練習ソフトとしては、そんなにレベルは低くないとは思うけど、DCには、このジャンルの最高峰『ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド』があるからね。俺ならそっちを買います。(ノリック)

5 『エヴァ』を使用したタイピングソフトなのだが、いかんせん作りがマジメ。もう少し、原作のエピソードを盛り込んだり、ゲームらしい展開があってもよかったのでは。もっとキャラの掛け合いなども楽しみたかった。メインキャラがマヤってのはツウ好みでいいのかも……。とはいえ、肝心の中身はしっかりしているので、技術向上は見込めるはず。まぁ、それが楽しいかというと……。また、個人的に英単語が頻繁に出てくるのはカンベンしてほしかった。このため入力に少々とまどってしまうこともたびたび。『エヴァ』らしい単語にはニヤリとできたんですけどね。(加藤政樹)

HAPPY★LESSON

発売日 4月26日

データム・ポリスター
アドベンチャー　6800円

雑誌読者参加企画『ハッピー★レッスン』をモチーフにした恋愛アドベンチャーノベル。主人公は天涯孤独の男子高校生。いきなり現れた5人の女性とひとつ屋根の下で暮らすことになる。会話の途中に登場する選択肢を選んで女性との親密度を深めながら、好みの女性を射止めよう。

5

天涯孤独だったはずの高３の主人公のもとへ突然現れる５人のママ。４歳ほどしか年上でない女性が身の回りの世話をしてくれるのはうれしいのだが、血縁関係はないにしても、単純にママと呼ぶ相手と恋愛方向へ向かうには、とても抵抗を感じてしまう。マンガでは楽しい設定もインタラクティブなゲームにおいてはある程度の感情移入ができないと難しい。学校では先生になるママたちの反応は実際には高校生並みで、つねに主人公を慕ってくれるのだが、ストーリーとしては？　グラフィックは水準にあり、ボイスもあるので、原作ファンならば問題ないのでは。（相沢浩仁）

6

なんともうれしいような恥ずかしいようなシーンの連続。「背中流してあげる」「いっしょに寝ましょ」なんて毎日のように言われ、なんともサービス精神が旺盛（？）な展開にただ驚くばかり。女の子の服装もメイドにナース、巫女さんなどコスプレのオンパレード。ファンにはもう当たり前の設定なんだろうけど、正直面食らうなぁ。ゲーム自体は、ときおり出てくる会話選択肢を選んだり、女の子がいそうな場所を捜していくという旧時代からある王道的な作り。安心して遊べるが、とくに新しい試みはない。まあ、ファンならそれも関係ないかな。（池村通信）

5

ある日家に帰ってきたら５人の美女（しかも学校の先生）と同居することになっていた……。という、男子にとって夢のような生活を叶えてくれるテキストタイプのアドベンチャー。ゲーム性はあまりないけれど、とりあえずサクサク進める。移動場所を選択するときに、どこに行けばイベントが発生するか、あらかじめわかるようになっているのも○。とはいえストーリーにあまり現実感がなく、引いちゃうファンがいるかも。ささきむつみ原案のキャラは魅力的なので、キャラクターを楽しみたい、という方にはオススメしたいところだが……。（古屋陽一）

アドバンスド大戦略2001

発売日 4月26日

セガ
シミュレーション　7800円

昨年6月に発売された戦略シミュレーション『アドバンスド大戦略』のパワーアップ版。今作では戦闘シーンの追加、マップエディター機能の搭載や新ルールの採用など、うれしい新要素が満載。また、メール機能を使ったネット対戦にも対応しているのも見逃せないところだ。

7

前作に比べて、日本軍の参加を含む新マップの追加や、マップエディターによるオリジナルマップの作成とそのメール交換も可能な点が大きな追加要素。しかし『大戦略』ファンにとってもっとも重要なのは、細かな操作方法の改良と、なんといってもマップや各種表示が見やすくなったことに尽きる。ほぼすべての『大戦略』をクリアーしたボクにとってサターン版『千年帝国の興亡』ぐらいのアレンジ版が欲しいのも事実だが、実際には買って遊びまくることはすでに決定事項。前作より1000円高くなってしまったが『大戦略』ファンは迷わずに買うべきだ。（相沢浩仁）

7

前作の『アドバンスド大戦略』から１年も経っていない発売に、少々びっくり。まぁ内容は基本的に同じなんですけどね。とはいえ、インターフェイス、システムなどに改良が加えられており、『大戦略』フリークにとってはうれしい変更ばかり。前作に満足している人ならば、大満足間違いなしのデキ。もちろん初心者お断りなのであしからず。で、期待していたネット対戦がリアルタイムではなく、メールを活用しての対戦と判明し、少々がっかり。思考系のゲームだけに、待ち時間の問題などあったとは思うが、ぜひリアルタイムの対戦も実現してほしかった。（加藤政樹）

8

点数をつけづらい作品。見にくかった画面デザインの改善やシナリオ、兵器種増加などのボリュームアップは、前作所有者にとってうれしい追加要素だと思います。しかしながら、（本作でルールの変更が一部あったにせよ）『大戦略』特有のおもしろさに著しい変化があったかというと、そうではない。値段も高めなので、それらを考慮するとイマイチ強みに欠けるかなと。ただし、前作をプレイしていない『アドバンスド大戦略』シリーズのファン（サターン版『千年帝国』除く）であれば話は別。作品自体の完成度は高いので間違いなく"買い"だと思いますぅ～。（にっしー）

デスクリムゾンOX

発売日 5月10日

エコールソフトウェア
ガンシューティング　5800円

'96年にサターンで発売されるや、いろんな意味で話題になった迷作『デスクリムゾン』のシリーズ第3弾。オリジナルはアーケード作品だが、DC版への移植にともない、面セレクトができる"ミッションモード"や限られた弾数でステージ攻略を行う"ブリットモード"が追加されている。

6

アーケードからの移植だけあって、標準以上の楽しさ、美しさを保っているが、ゲーム性で『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』シリーズを超えたかというと難しい。またサターン版の第1弾から続くカルトな魅力という意味からすれば、マニアならば欲しいところ。しかしそういった意味ではちょっとおとなしくなってしまった。ゲームとしては爽快な部分もあるし、何度もよく観るとかなり変なエコール社独特のテイストも発見できる（よく聞くとサウンドも笑える）のだが、次回作では、インディーズ的な、さらにかっ飛んだデザインを個人的には期待したい。（相沢浩仁）

5

本作のルーツは言うまでもなくサターン版『デスクリムゾン』。キョーレツなゲーム内容が歪んだ形でマニアに支持され、カルトな人気を誇ったタイトルですが、『OX』においてもそのキョーレツなところは健在。プレイヤーの神経をさかなでるような理不尽な攻撃。狂ったような連射を要求されるゲーム性。ドリームキャスト・ガンを使って遊ぼうものなら、腕の筋肉がパンパンになります（逆にふつうのコントローラーを使うと難易度は低下）。ゲームバランスが破綻しているとしか思えません。この破天荒な作りがたまらないって気持ちはよくわかるのですが……。（にっしー）

5

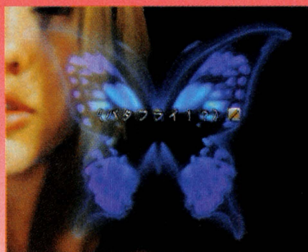
非常にカルト人気があるこのシリーズ、「これがあの『デスクリムゾン』だよ！」なんて友だちに自慢できるだけの価値はありそう。ゲームそのものはオーソドックスなガンシューだが、世界観が必要以上に独特。このテイストにハマれれば文句なく楽しめるんじゃないかな。ただ、ドリームキャスト・ガンでプレイするとすごく疲れる。容赦なくバンバン撃ち続けてやっつけていくのは最初のうちは気持ちいいけど、ボクの場合はすぐにリアル体力ゲージがなくなった（笑）。体力に自信があれば、ずっと爽快で気持ちいいのかもしれんが……。もう歳なのか？（ムネタツ）

BEST PICKS OF THIS TERM

今回のオススメ

バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王

発売日 5月24日



カプコン
アドベンチャー 5800円
シナリオ集団、フラッグシップが手掛けたサウンドノベル。基本的にはテキストアドベンチャーだが、一瞬の判断が要求されるカウントダウンや推理力を働かせるディテクティブタイムといった新システムを採用している。選択肢によって展開が変わるなど、何度も楽しめる構成になっている。

7
単純なシステムのアドベンチャーゲームかと思いきや、なかなかおもしろい。最初の選択でも間違えればゲームオーバーだし、ループしているような選択肢など、総当りすればよいというものではない。このシナリオのフローチャートはひょっとしたら、紙の上には書けないのではないだろうか？ しかも選択を間違えたとしても、それはそれで楽しい。少々荒唐無稽なストーリーはリアリティー重視のハードボイルドファンからは批判されるかもしれないが、娯楽としてはこれでいいのだ、という気にさせる。サウンドノベルフリークはぜひとも試してほしい。（相沢浩仁）

8
シナリオがいいね。ちょっとベタって気もしないでもないけど、大人のストーリーって感じでよいです。既存のこのジャンルって、ホラーかギャルがほとんどだっただけに新鮮な印象を受けました。新システムであるカウントダウンとディテクティブタイムも「ほんとにこの選択肢でいいのか？」っていう緊張感があっていい感じです。選択肢を変えて2回目のプレイをする気にもなれる。でも"最初の"エンディングを迎えると、あれがああなるしなぁ（自主規制）。とにかく驚くほどボリューミーなので買って損はないと思う。ギャルが好きって人は別だけどね……。（ノリック）

8
昨今流行りのサウンドノベルタイプのアドベンチャーというと、キャラの魅力に頼った安直なシナリオが多いような気がしていたけれど、そこはさすがにカプコンとフラグシップ。ぐいぐいと引きつけて読ませる。また、"アクションノベル"というだけあって、アクション性が加味されているのも新鮮。制限時間内に分岐を選択しなければならないので、緊張感が高まり、その結果サウンドノベルにありがちな冗長さを免れているのだ。サウンドノベルの新機軸を築いたといえるのではないか。世界観はしっかりしているし、続編なんかも期待したいなあ。（古屋陽一）

みんなとわいわい遊びたいのなら『SPORTS JAM』。逆にひとりでじっくりとストーリーを楽しみたいのなら『バウンティハンターサラ』。どちらもすばらしい着眼点をもっているので、シリーズ化を期待したい。個人的には、もちろん『アドバンスド大戦略2001』も買う。『エヴァ』は惜しい。ミサトさんや伊吹マヤに叱咤激励されながら勉強（？）するのは、まるで"電波少年"のケイコ先生のようでうれしいのだが……。そういった意味では『HAPPY☆LESSON』もママではなく先生だけなら、感情移入できた気がするのですが、いかがでしょう？（相沢浩仁）

▼『バウンティハンターサラ』はじっくりと遊んでみたいぞ、と思わせる良質なサウンドノベル。続編のためにも、ちゃんと買って遊ぼうかと思ってマス！（ムネタツ）
▼熱狂的『アドバンスド大戦略』フリークにのみ、『大戦略2001』をオススメ。個人的には『千年帝国』フリークなので、購入はひかえます。それに、高いんだもの……。（加藤政樹）
▼『アドバンスド大戦略2001』がイチ押し。万人受けしないけど、シミュレーション好きで、あの兵器にちょっとでも興味があるなら、ぜひ。長いゴールデンウィークもこの1本があれば余裕でつぶせますぅ〜。（にっしー）
▼今回のオススメは『バウンティハンターサラ』だろう。フラッグシップの力を見せつけられたね。『スポーツジャム』もパーティーゲームとしてオススメできる一品だ。（ノリック）
▼最近安直な作りのテキスト風アドベンチャーが多いとお嘆きの貴兄に『バウンティハンターサラ』をオススメ。数々の趣向が凝らしてあり、ハードボイルドチックな世界に浸れること請合い。（古屋陽一）
▼今回は見送りかな。5月末に出る『PSO Ver.2』『クレタク2』のために貯金しましょう。ゴールデンウイークに友だちとゲームをしたいっていう人は『SPORTS JAM』かな。純粋に対戦は盛り上がるからね。（池村通信）

そのほかに発売されるゲーム

SEGA EXTREME SPORTS

発売日 5月24日

セガ
スポーツ 5800円
スノーボード、バンジージャンプ、スカイサーフィングなどを含む計6種目がこの1枚でプレイできてしまうというタイトルの登場。4人のユニークなキャラクターを操作して、ヒマラヤやキリマンジャロなど全5種の難関コースに挑むのだ。

NET VERSUS 『囲碁』『将棋』『チェス』『花札』『麻雀』『リバーシ』『五目並べ 連珠』

発売日 5月24日

アットマーク
テーブル 1900円
麻雀、将棋、囲碁、五目並べと連珠、チェス、リバーシ、花札の7タイトルが同時発売。ネット対戦が売りのゲームシリーズがついに登場。腕を磨いて画面の向こうのさまざまな強敵と対戦できるのだ。お値段なんと、超低価格の各1900円！

セガガガ（店頭版）

発売日 5月17日

セガ
シミュレーションRPG 5800円
セガを救うために活動する『セガガガ』。ネット通販ドリームキャストダイレクト専売だったが店頭で購入できるようになる。ただ、一般販売版とドリームキャストダイレクト版は、パッケージが違うだけ。ゲーム内容はまったく同じもの。

※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ製品版と同等のもの）を使用しています。サンプルが入手できなかったタイトルについては、紹介にとどめ、評価は次号以降で掲載します。数字は10点満点の総合評価です。レビュアーは、編集長が可能な限りすべてのタイトルを、そのほかの担当は、タイトルによって、そのジャンルを理解して、客観的に評価できる者が基本的に評価するものとします。

DC TOP10 ソフト売上ランキング

ハードの売上は、落ち着いたというよりも新作ラッシュによる同時購入で、在庫切れのお店も多いようだ。『サクラ大戦3』は、30万の大台には乗らなかったが順調な売上。

集計期間 3月19日～4月15日

1 NEW サクラ大戦3～巴里は燃えているか～

3月22日発売　7800円（初回限定版9800円）

■セガ　アドベンチャー

前評判どおり、久しぶりに30万近い売上で、堂々1位に輝いた『サクラ大戦3』。どこまで伸びるか？

推定販売本数 27万162
推定累計販売本数 27万162

2 NEW ラブひな スマイル・アゲイン

3月29日発売　8800円

■セガ　アドベンチャー

コミックスの人気も高い『ラブひな』の2作目が2位を獲得。キミはどのキャラが好きかな？

推定販売本数 22306
推定累計販売本数 22306

3 NEW セガガガ

3月29日発売　5800円（初回限定版9800円）D-DIRECT専売

■セガ　シミュレーションRPG

D-DIRECT専売の『セガガガ』が通販だけの売上で2万枚突破。店頭売りも決まりますます売れる!?

推定販売本数 21012
推定累計販売本数 21012

順位	販売本数	累計販売本数		タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
4	19140	19140	NEW	Canvas～セピア色のモチーフ～	NECインターチャネル	アドベンチャー	4月5日発売　7200円
5	18299	18299	NEW	バイオハザード コード:ベロニカ 完全版	カプコン	アドベンチャー	3月22日発売　5800円
6	17446	17446	NEW	EVE ZERO 完全版 ark of the matter	ゲームビレッジ	アドベンチャー	3月22日発売　7800円
7	8612	8612	NEW	NBA2K1	セガ	スポーツ	3月29日発売　5800円
8	8610	8610	NEW	ILLBLEED(イルブリード)	クレイジーゲーム	アクション	3月29日発売　5800円
9	8554	17万7215	前回 2	ファンタシースター オンライン	セガ	RPG	2000年12月21日発売　6800円
10	6028	6028	NEW	春雨曜日	NECインターチャネル	アドベンチャー	3月22日　6800円

●ドリームキャスト販売台数

15667台（3月19日～3月25日）
14991台（3月26日～4月1日）
8954台（4月2日～4月8日）
7190台（4月9日～4月15日）

推定累計販売台数 178万8740台

DC TOP5 週間ソフト売上ランキング

新作が続々発売され、週間ランキングは変動も見られるが『サクラ大戦3』は上位で売れ続けている。その中で、ゲーム大賞を受賞した『PSO』が健闘したがやや寂しい結果。

集計期間 3月19日～3月25日

順位	販売本数	累計販売本数	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
1	21万6306	21万6306	サクラ大戦3～巴里は燃えているか～	セガ	アドベンチャー	3月22日発売　7800円（初回限定版9800円）
2	13085	13085	EVE ZERO 完全版 ark of the matter	ゲームビレッジ	アドベンチャー	3月22日　7800円
3	12852	12852	バイオハザード コード:ベロニカ 完全版	カプコン	アドベンチャー	3月22日発売　5800円
4	4058	4058	春雨曜日	NECインターチャネル	アドベンチャー	3月22日発売　6800円
5	2973	2973	WORLD SERIES BASEBALL 2K1	セガ	スポーツ	3月22日発売　6800円

集計期間 3月26日～4月1日

順位	販売本数	累計販売本数	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
1	33051	24万9357	サクラ大戦3～巴里は燃えているか～	セガ	アドベンチャー	3月22日発売　7800円（初回限定版9800円）
2	19272	19272	ラブひな スマイル・アゲイン	セガ	アドベンチャー	3月29日発売　8800円
3	18517	18517	セガガガ	セガ	シミュレーションRPG	3月29日発売　5800円（初回限定版9800円）D-DIRECT専売
4	6367	6367	NBA2K1	セガ	スポーツ	3月29日発売　5800円
5	6106	6106	ILLBLEED(イルブリード)	クレイジーゲーム	アクション	3月29日発売　5800円

集計期間 4月2日～4月8日

順位	販売本数	累計販売本数	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
1	15887	15887	Canvas～セピア色のモチーフ～	NECインターチャネル	アドベンチャー	4月5日発売　7200円
2	13133	26万2490	サクラ大戦3～巴里は燃えているか～	セガ	アドベンチャー	3月22日発売　7800円（初回限定版9800円）
3	3852	3852	es	テレビ朝日	アドベンチャー	4月5日発売　6800円
4	2105	17万5758	ファンタシースター オンライン	セガ	RPG	2000年12月21日発売　6800円
5	2083	21355	ラブひな スマイル・アゲイン	セガ	アドベンチャー	3月29日発売　8800円

集計期間 4月9日～4月15日

順位	販売本数	累計販売本数	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
1	7672	27万162	サクラ大戦3～巴里は燃えているか～	セガ	アドベンチャー	3月22日発売　7800円（初回限定版9800円）
2	4715	4715	エルドラドゲート 第4巻	カプコン	RPG	4月12日発売　2800円
3	3253	19140	Canvas～セピア色のモチーフ～	NECインターチャネル	アドベンチャー	4月5日発売　7200円
4	2924	2924	エンジェルプレゼント	NECインターチャネル	アドベンチャー	4月12日発売　6800円
5	1694	21012	セガガガ	セガ	シミュレーションRPG	3月29日発売　5800円（初回限定版9800円）D-DIRECT専売

※売上ランキングは、113ページに掲載したファミ通協力店のご協力によりファミ通DC編集部が独自に作成したものです。

DC TOP20 期待の新作

『K-Project(仮題)』は、本誌の情報はないがテレビで紹介された影響か一気に15位にランクイン。そして、『PHANTASY STAR ONLINE Ver.2』が前回13位から2位へ。

1 シェンムーII

前回 1　702票

発売日未定　価格未定

■セガ　アドベンチャー

今月も『シェンムーII』が1位をキープ。ほかのタイトルを振り切る票を集めている。GameJamでもファンの反応は上々。発売まで、この人気をキープできそうだ！

2 PHANTASY STAR ONLINE Ver.2

前回 13　488票

5月31日発売予定　4800円

■セガ　RPG

前号の13位から一気に2位までランクアップの『PHANTASY STAR ONLINE Ver.2』。日本ゲーム大賞受賞はダテじゃない。おもしろさが人気につながっている。

3 CRAZY TAXI 2

前回 2　361票

5月31日発売予定　5800円

■セガ　アクション

いよいよ発売が迫ってきたが、若干票獲得に鈍りが。4位の『カルドセプト セカンド』の動きが活発になっただけにランキング変動が見られるのか？

順位	前回	票数	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
4	前回5	329票	カルドセプトセカンド	メディアファクトリー	テーブル	7月発売予定　価格未定
5	前回3	299票	SONIC ADVENTURE 2	セガ	アクション	6月23日発売予定　5800円
6	前回6	226票	こみっくパーティー	アクアプラス	シミュレーション	6月28日発売予定　6800円(限定版7800円)
7	前回4	198票	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	シミュレーションRPG	発売日未定　価格未定
8	前回-	162票	火焔聖母～The Virgin on Megiddo～	広美／スタジオライン	アドベンチャー	6月発売予定　価格未定
9	前回-	132票	エクソダスギルティー ネオス	アーベル	アドベンチャー	5月31日発売予定　6800円
10	前回8	119票	機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン	バンダイ	アクション	夏発売予定　価格未定
11	前回-	108票	ミステリート～不可逆世界の探偵紳士～	アーベル	アドベンチャー	2001年発売予定　価格未定
12	前回7	92票	ガンダムバトルオンライン	バンダイ	シミュレーション	6月発売予定　価格未定
13	NEW	83票	エルドラドゲート 第5巻	カプコン	RPG	6月6日発売予定　2800円
14	前回17	77票	Pia♥キャロットへようこそ!!2.5	NECインターチャネル	アドベンチャー	6月発売予定　7200円
15	NEW	72票	K-Project(仮題)	セガ	シューティング	発売日未定　価格未定
16	前回-	62票	マリー&エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士1・2～	クールキッズ	RPG	5月31日発売予定　7800円
17	前回15	60票	ダビつく2(仮題)	セガ	シミュレーション	夏発売予定　価格未定
18	前回16	58票	MSR-METROPOLIS STREET RACER-	セガ	レース	発売日未定　5800円
19	前回20	55票	バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王	カプコン	アドベンチャー	5月24日発売予定　5800円
20	前回19	47票	ぐるぐる温泉2(仮題)	セガ	テーブル	夏発売予定　価格未定

DC TOP10 読者が選ぶ

←ゲームの新時代を感じさせる作品だ。

なんと発売直後だというのに『サクラ大戦3』が爆発的に票を集め1位に躍り出た。『PHANTASY STAR ONLINE』との争いは今後も続くのか？ いまから次号の結果が非常に気になるのだ！

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	票数
1	NEW	サクラ大戦3～巴里は燃えているか～	セガ	アドベンチャー	433票
2	前回1	PHANTASY STAR ONLINE	セガ	RPG	429票
3	前回3	Kanon	NECインターチャネル	アドベンチャー	225票
4	前回2	ソウルキャリバー	ナムコ	アクション	166票
5	前回5	シェンムー 一章 横須賀	セガ	アドベンチャー	132票
6	前回4	エターナル アルカディア	セガ	RPG	105票
7	前回7	グランディアII	ゲームアーツ	RPG	99票
8	前回8	CRAZY TAXI	セガ	アクション	74票
9	前回6	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	セガ	アドベンチャー	58票
10	前回9	サカつく特大号 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!	セガ	シミュレーション	49票

※期待の新作TOP20と読者が選ぶTOP10は本誌のアンケートハガキから集計しました。

夏はどこまでも続いていた。ぼくらの待つDCの大気（エアー）の下に。

待ちに待った『AIR』の移植がついに決定！

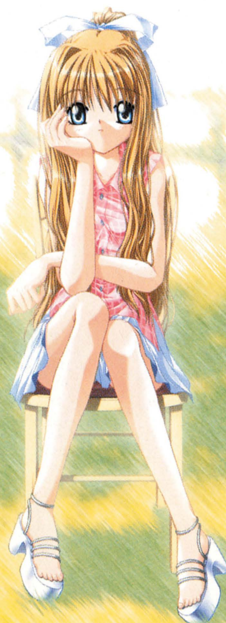
　母から託された言葉の意味を求めて、旅を続けていた主人公。手を触れずに人形を動かすことができる"力"を持つ彼は、それを見せ物としながら旅をしていた。海に近いちっぽけな町を訪れた彼は、話しかけてきたひとりの少女との出会いから、この土地で暮らし始めることに。言葉の意味とは？　秀逸な作品がどう移植されるのか？　続報が楽しみだ！

発売日	未定	通信機能	未定
ジャンル	恋愛アドベンチャー	対応周辺機器	未定
価格	未定		
ドリームポイント	未定		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		
発売元	NECインターチャネル		
開発元	Key		

20パーセント　4月28日現在 開発状況

http://www.neic.co.jp/

移植希望の声に応えるようにPC版『AIR』が、ついにDCに移植決定！　ひょんなことから訪れた田舎町。その町の少女たちとのひと夏の物語。



その町に夏とともに訪れた恋の物語

神尾観鈴
Misuzu Kamio

舞台となる田舎町の学校に通う女の子。母親の晴子とふたりで、一軒家で暮らしている。いつでも元気に笑っている。そして、強い子。口癖は、「が、がお…」。

遠野美凪
Minagi Tohno

長身美麗な少女。感情を表に出さない性質なので、まわりの人に底知れない印象を与えている。実際には温和な性格で、内には深い母性愛を秘めている……。学校では天文部に所属。

霧島佳乃
Kano Kirishima

舞台となる町に古くから開業している診療所の次女。両親はすでに他界している。現在は医者の姉とふたり暮らし。動物好きで、いつも"ポテト"という名の愛犬を連れている。

体ひとつで大自然を攻める過激なスポーツレース!!

白銀の斜面を華麗に舞い、夕焼けの照らす浜辺をかっとばし、岩肌険しい悪路を一気に駆け下りて——それらすべてをノンストップで楽しめる驚異のX系スポーツアクション、それが『SEGA EXTREME SPORTS』だ。

本作でチャレンジできるのは厳選された6競技。X系の本場、欧州にて多数のプロ・エクストリーマーの監修のもと制作されただけあって、各アクションの気持ちよさ、納得のいく操作感は折り紙つき。どこまでも広がる美しい大自然の中、過激なスポーツレースに挑むスリルと爽快感を存分に堪能しよう！

SEGA EXTREME SPORTS WITH 55DSL

名作ぞろいのSEGA SPORTSブランドから、爽快感抜群のX(エクストリーム)系スポーツアクションが登場。舞台となる大自然も目を見張る美しさだぞ！

美しく雄大な大自然に思わずエキサイト！

⬅今回紹介している画面はすべてプレイ(リプレイ)時のもの。まるでムービーと見間違うほどの美しさだ。キリマンジャロやマウイ、ヒマラヤなど、5つの舞台が用意されている。

発売日	5月17日発売予定	通信機能	なし
ジャンル	スポーツ	対応周辺機器	VGAボックス
価格	5800円		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1～2人		
ビジュアルメモリ	10ブロック使用		
発売元	セガ		
開発元	非公開		

? パーセント 4月28日現在 開発状況

http://www.sega.co.jp/

大地を、空を駆け抜ける6つの快感!!

Snowboarding スノーボード

X系スポーツの代表格！

もっともポピュラーなX系スポーツとも言えるスノーボード。本作ではスピードを競うアルペンスタイルと、トリックを魅せるフリースタイルの要素をブレンド。トリックを決めるほど加速可能数が増えるのだ。

⬇トリックを決めると加速（ブースト）量が加算！

⬆ライバルを妨害して転ばせることもできる。

Mountain biking マウンテンバイク

⬆妨害して相手の体勢を崩すのも作戦のうちだ。

人力で大地を疾走！

野山や悪路を颯爽と駆け回る、アメリカ生まれのバイクスポーツ。レースとしては、アップ&ダウンを走るクロスカントリーや険しい道を下るダウンヒルなどが有名。バイの軽快な疾走感を楽しもう。

⬆急斜面を一気に駆け下りる！ 遠景も美しい。

Atv 四輪バギー (All terrain vehicle)

暴れ馬を乗りこなせ！

雪上、氷上、岩場、ダートトラックなど、地形条件を選ばない走行が可能な四輪バギー。凸凹の激しい悪路も豪快に走り抜けるぞ！

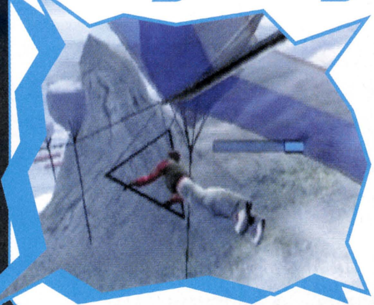
⬆空中でアクロバット技を披露することも可能！

⬇道路はもちろん、悪路だってスイスイなのだ。

Speed gliding スピードグライダー

大空との一体感が魅力！

ハンググライダーを飛行機で引っ張るかたちで飛行するスカイスポーツ。どれだけスピードに乗れるかが勝負の分かれ目になるだろう。



⬇着地をスムーズに決められるかも重要なポイントだ。

⬆青いバルーンを通過してスピードを上げていく。

Bungee jumping バンジージャンプ

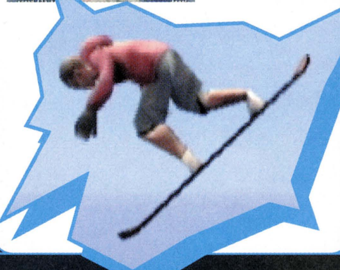
特殊なゴムを胴体につけ、高所から地面へ向かってダイブ！　自由落下している数秒のあいだにトリックをくり出して、勇気と美しさを競う。プレイ時は息を止めて？

⬅一直線に落下していくスリルはまさにX系！

Sky surfing スカイサーフィン

足にボードを装着して、スカイダイビング！ パラシュートを開くまでの数秒間に大空で多彩なトリックを魅せるのだ！ スノーボード滑走から直接移行する場合もある。

⬅眼下に迫り来る絶景。1秒もムダにはできない！



チャンピオンシップは複合種目!

本作のメインとなるチャンピオンシップモードは、各トラックで複数の競技を乗り継いで総合タイムを競うトライアスロン形式。1度スタートしたらあとはゴールまでノンストップ、COMを含めた4人でメダルを争うのだ。

⬅各競技ごとに定められた規定地点までたどり着くと……。

⬅⬆急いでダッシュしてつぎの競技へ！ この間の操作はボタン連打のみのオート移動になっている。

充実のゲームモードをチェック！

シングルトラック

ひとつのトラックでCOMや2P相手にタイムを競う。2P時は画面分割の2人対戦になる。

タイムトライアル

ひとりで純粋に好タイムに挑む1P専用モード。ほかのプレイヤーに邪魔される心配はなし。

プラクティス

各競技ごとにプレイできる練習モード。苦手を克服してチャンピオンシップに備えよう。

ボーナストラック

チャンピオンシップなどでアイテムを取ると登場。制限時間内でトラック内を自由走破。

魅惑のリプレイ映像！

雄大なアウトドアを舞台にしている本作だけに、リプレイ映像のカッコよさは特筆もの。お気に入りはVMにセーブも可能なのだ。

⬅プレイ時とはまた違った姿を見せる美しい大自然。COMキャラの動きを見るのも参考になるぞ。

命知らずな4人のヤツら

プレイヤーの分身となるエクストリーマーは男女ふたりずつの計4人。つぎからつぎへと果敢に競技をこなしていく、想像以上にタフでクールなヤツらだ。キミは、どのエクストリーマーでX系のチャンピオンを狙う？

⬅出番を待つ4人。フィーリングで選んで問題ナシ。

NINA 白夜のブロンドガール。スウェーデン出身・18歳。

NOEL 霧の都からやって来たジェントルマン。イギリス出身・21歳。

CATH 本場仕込みのじゃじゃ馬娘。アメリカ出身・19歳。

RAGA アフロの似合うジャマイカン。ジャマイカ出身・22歳。

2001年5月31日
新たな旅立ちの日に向けて、最終チェックを済ませよう！

さらに判明！
『Ver.2』だから可能な新要素

『PSO』の内容を完全収録しつつ、

- ➡ 新ルールで遊ぶ**チャレンジモード**
- ➡ ニューエネミー・ニューアイテム登場の**アルティメットモード**
- ➡ 仲間どうしで対戦できる**バトルモード**を追加！
- ➡ 遊びやすさを追求した**新システム**も見逃せない！

オンラインゲームという新しい遊びを我々に提供し、みごと第5回日本ゲーム大賞を受賞した『ファンタシースターオンライン』。ファン待望の第2弾『Ver.2』の続報を今号もお届けしよう。

PHANTASY STAR™ ONLINE
ファンタシースターオンライン
Ver.2

発売日	5月31日発売予定
ジャンル	RPG
価格	4800円
ドリームポイント	240ポイント
プレイ人数	1人（オンライン時は最高4人まで）
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	セガ
開発元	ソニックチーム
通信機能	対応（オンラインプレイ、ホームページ、BBS、ダウンロードクエストなど）
対応周辺機器	アーケードスティック、ドリームキャストキーボード、VGAボックス

? パーセント 4月28日現在 開発状況

http://www.sonicteam.com/pso/

EVENT! 待ちきれないファンが有明に集結!? GameJam in Zepp Tokyoで『Ver.2』公開！

「ファンの皆様にはたいへん申しわけありませんが、『Ver.2』の発売日を5月31日にさせてください。現在、ネットワークプレイをより快適に遊べるように開発を進めております」

4月14日、15日、東京お台場のZepp Tokyoで行われたセガのイベント"GameJam"ステージ上で、ソニックチームの中裕司氏より発表されたコメントだ。会場に押し寄せたファンには落胆の表情も少し見られたが、延期といってもわずか2週間。その後公開された『Ver.2』の最新映像と、中氏やメインデザイナーの酒井智史氏らの解説に、見えてきた『Ver.2』の本質に心躍らせていたようだった。

⬅『ソニックアドベンチャー2』もステージで解説した中氏。

➡その映像にはいろんな新要素があった？

つぎつぎと明かされる事実！『Ver.2』ではここまで進化する

より快適に遊べるように、よりオンラインを楽しめるように現在鋭意開発中の『ファンタシースターオンラインVer.2』。ストーリー的ないわゆる続編モノとは意味合いが違うのだが、ユーザーから寄せられた意見をもとに改良され、新しい遊びの要素を盛り込む姿は、まさに"成長する21世紀型ゲーム"だ。

今回新たに追加されたモードは、どれもオンラインプレイを意識したものばかり。チャレンジモードは厳しい条件下での協力プレイの意味を強調し、バトルモードではユーザーどうしの対戦プレイに重点が置かれている。そしてアルティメットモードは従来の延長上にありながらも、より高い難易度での緊張感あふれるプレイが楽しめそうだ。次ページからは、これら新要素を細かく分析していこう。

個々のスキルとチームワークがカギとなる!?

愛と友情のチームプレイモード

チャレンジモードの詳細が明らかになったぞ。このモードでは、レベル200のキャラクターといえども規定のレベルで冒険しなくてはならない。全員が同じ条件で、しかもアイテムはすべて現地調達という、限られた条件の中でサバイバル感覚を味わえるのが特徴だ。「モノメイト1個といえどもムダにできない」とGameJamのステージ上で中氏が語ってくれたが、アイテム1個、レスタ1回をどのように使うかを仲間どうしで相談しながら戦っていくことが攻略のカギになることは間違いない。

キャラクターがレベルアップすると、プレイが乱暴になり緊張感も薄れがち。この新モードは緊張感の復活や、本来の協力プレイのありかたの再確認を目的とした、ソニックチームからの新たな挑戦状といえるだろう。

『Ver.2』だから楽しめる新要素

New Factor of PSO Ver. 2

I

CHALLENGE MODE

チャレンジモード概要

- ●1～4人まで冒険できる
- ●キャラクターのレベル差に関係なく遊べる
- ●レベル200のキャラクターでも規定レベルで冒険する

大岩の中からスイッチ発見!!

←大岩を破壊して道を作るという、『Ver.2』ならではの新トラップだ。

➡大岩の中にスイッチが隠されているのを発見！ これで新たなルートから先に進めるようになるわけだ。

シンボルチャットでコミュニケーション

←サバイバルな状況下だからこそ、シンプルなほうが伝えやすいかも。

←アイテムを床に置くことで解除されるトラップもあるらしい。

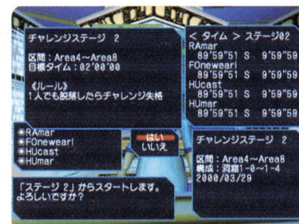
REGULATION

プレイヤーに課せられる過酷な試練の数々

チャレンジモードのレギュレーション公開

❶ パイオニア2には戻れない

転送装置をくぐり、冒険が始まったらあとはゴールを目指して進むのみ！ 通常の冒険のようにパイオニア2に戻って買い物をしたり、メディカルセンターで治療を受けることはできないのだ。アイテム類はすべて現地調達となり、チーム内で相談しながら使うことが重要となる。



←ステージによって条件はさまざま。先の面ほど厳しい。

❷ ひとりでも死亡すると終了

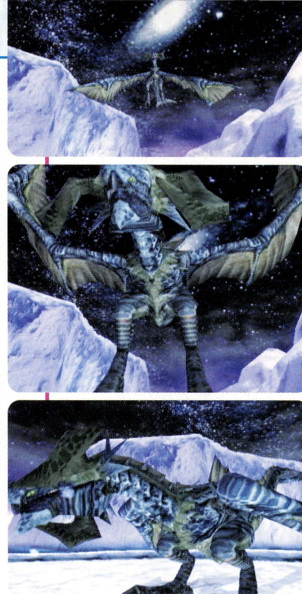
チャレンジモードの緊張感を高めているのがこのルールの存在。フォースではありがちな"わざと死亡させたあと、復活とともにTP全回復"といった方法も当然使えない。全員が死なずにゴールにたどり着くためには、つねに仲間を意識する"本当のチームプレイ"が必要になる。

←自分のミスが全員にふりかかるので、トラップも緊張！

❸ 戦いの碑(いしぶみ)が残る

チャレンジモードをプレイ中に死亡してしまうと、死んだ時間と最後に話したセリフ（断末魔の叫び）が記録され、次回のプレイ時に碑としてフィールドに発生する。断末魔の叫びをショートカットに登録しておく、なんてこともできるが、死なないでクリアーするのが理想だ。

←死ぬ瞬間なんて余裕ないので変なセリフになること多し？



新たなる敵の脅威がハンターズに襲いかかる！

ULTIMATE MODE

アルティメットモード概要

- ●VERY HARDを超える難易度
- ●レベル200まで対応
- ●オンライン時の参加条件はレベル80以上

『Ver.2』だから楽しめる新要素

New Factor of PSO Ver. 2

2

SEGA SPECIAL-01

『Ver.2』の本命はコレか!? 最難度モードで限界を超えろ！

『Ver.2』ではレベルの上限が200になり、それに対応するかのようにベリーハード以上のモード、アルティメットモードが加わった。このモードでは既存のステージのグラフィックが変更され、敵キャラクターも一新されているぞ。

今回紹介するのは、森エリアに登場する敵キャラクターの一部。敵の行動や属性などは前作のものを踏襲しているものの、より凶暴な攻撃でプレイヤーを悩ませてくれそうだ。

あくまで参考材料としてだが、GameJam会場にて試遊できた開発途上バージョンでは、レベル110のキャラの3連続コンボをもってしてもザコ敵を倒しきれなかったとか……。

未知なる敵への恐怖と、レベル上げの楽しさを再び味わえる最難易度のアルティメットモード。オンライン時の参加資格レベル80以上はダテじゃないぞ！　いまのうちにレベル80以上のキャラを最低ひとりは用意しとく？

NEW BOSS

氷の化身 シル・ドラゴン

強敵として生まれ変わったドラゴン、それが氷の化身シル・ドラゴンだ。攻撃パターンなどはドラゴンと共通する部分もあるようだが、新たに加わった凍結攻撃が脅威となる。こんなところで凍らされたらひとたまりもない！　前作では最初のボスキャラだったのでレベルが上がれば楽勝だったけど、コイツは相当手強そうだ。

NEW ENEMY ボスじゃなくても油断は禁物！

⬆口から雷を出すヒルデルト。森地帯最強のモンスターとなるだろう。

⬆トーロウはジゴブーマの強化版。Native属性の高い武器が必要？

⬆外見はまったく違うが、ゴブーマのような行動パターンを取るバーブル。

⬆白い悪魔(？)エル・ラッピー。また集団に囲まれて、つつかれる？

フォース使い必見!!

オンラインプレイ時に回復や補助テクニックなどでパーティーのために尽くしても、アイテムが1個も拾えないことがあるフォース。「頭のぼんぼんとかハデな衣装とか、外見しか取り柄ないよね」とまで言われるフォース。そんな悲しみの職業、フォースについに春が到来する!! 『Ver.2』ではヒューマー、ハニュエール、レイマーでは覚えることのできないLV16以上のテクニックを取得可能になるのだ。しかもテクニックのMAXレベルは30! 思う存分テクニックを使い、フォースならではの特長をみんなに見せつけよう!!

『Ver.2』ではテクニックLV30まで登場! しかもLV16以上を使えるのはフォースだけ!!

⬅ハンターやレンジャーのテクニックは現在のレベル15のままだが……。

⬅フォースならレベル15を超える高レベルテクニックを連射できる!

見よ! これがギフォイエLV30の力だッ!!

アルティメットモードでしか入手できないアイテムもある!?

このゲームの魅力のひとつにレアアイテムの存在がある。レアアイテムを見つけたときの喜びや、オンライン上の友だちと交換をする楽しみはほかのゲームではなかなか味わえないものだ。今回の『Ver.2』では、レアアイテムが一気に70種類も増え、しかもアルティメットモードでしか入手できないものもあるらしい。マグに関しては、MAXレベルはそのままでも特定のアイテムを与えることで変化するレアマグの種類は一気に増える模様。レアアイテム捜しの冒険がますます楽しめそうな予感!

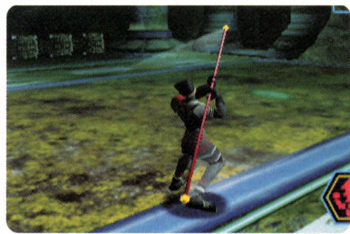
⬆フライトカッターは、攻撃時に手裏剣状のフォトンを発生する。

⬆フォトンクローの強化版のような武器。接近戦でその威力を発揮しそう。

新たな武器を手に入れ強敵に立ち向かえ!

NEW WEAPONS 複数の敵をまとめてなぎ払うニューウェポン!

➡ニョイボウは攻撃時に伸びて、ダブルセイバーのようなモーションで敵をなぎ払う。グラフィックも見るからにニョイボウな感じだね?



⬅ニョイボウのメカニック版(?)と言えそうな武器。先端部分に突起状のフォトンがついている。アンドロイドが持つにはピッタリの外見かな?

冒険だけが『PSO』のすべてではない!

対戦プレイで熱くなれ!!

PCのオンラインゲームにあって『PSO』にないもの、それはユーザーどうしが闘えるという要素だった。今回新たに用意されたバトルモードは、ユーザーの要望をもっとも具体的に実現したオンライン専用の対戦モードだ。専用ステージを用意するだけでなく、バトルロイヤル形式や2対2のチーム戦の選択、倒されたときに武器やメセタを落とすか落とさないか、アイテムの持ち込みの有無など対戦バリエーションも多数用意してある点に注目したい。ユーザーどうしが相談してルールを決めることができるのは、オンラインゲームならではの魅力といえるだろう。

通常の冒険とは違って10分勝負など短時間で勝敗を決められるだけに、冒険する時間はあまりないときにでも楽しめそうなバトルモード。『PSO』におけるオンラインモードの新たな魅力を生み出すことは間違いないだろう。

BATTLE MODE

『Ver.2』だから楽しめる新要素

New Factor of PSO Ver. 2

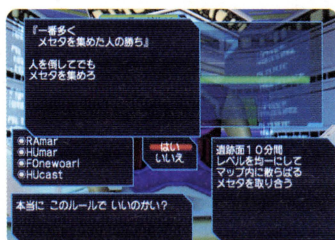
3

バトルモード概要

- プレイヤーどうしが新マップで対戦プレイ
- 多数のルール設定が可能
- トラップの使用が可能

倒すことがすべてではない!! さまざまなルールで勝負できる!

"対戦=相手を倒すこと"と考えてしまいがちだが、『Ver.2』のバトルモードのルールは決してそれだけではない。たとえば「落ちているメセタをいかにほかのプレイヤーよりも多く集めるか」というようなルールでも対戦できるのだ。勝敗を決するのはひとつのルールとは限らない。仲間どうしでいろいろなルールで対戦し、真のバトルマスターを決めるのもおもしろいだろう。



⬆オトリ用のメセタを置き、その近くに罠を設置して……、などの戦略も考えられる。

TRAP

いろんなトラップで対戦相手をハメる快感!!

トラップには物理的ダメージを与えるものから、凍結、スローなどの状態変化させるものなどが用意される。これらのトラップを張って、近くで待ち伏せる。小さいころの遊びをオンライン上で体験するような感覚!?

⬆エネミーが出現するトラップも。強敵デルセイバーが出現すれば誰でも恐いって!

⬅選択ウインドーから使用するトラップを選んでセットしよう!

⬅みごとに相手はトラップに引っかかった!! 病みつきになるかも?

FLOW OF BATTLE

⬆古代神殿と宇宙船はバトルモード専用ステージだった!

⬅シミュレーター上の架空ステージという設定のため、さまざまな仕掛けが用意される。

➡頼りになる仲間たちもバトルモードでは最強の敵に変身! いつもと違った緊張感が生まれる!?

⬅L/Rトリガーで別項目の戦闘結果データの表示切り替えが可能だ。

NEW SYSTEM

遊びやすくなった新機能もチェック！

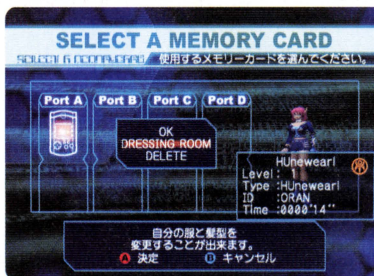
User Friendly New Functions

ニューシステム

最後に紹介する4つの新機能は、ユーザーの意見から生まれたうれしい追加要素だ。ほかにも、サッカー専用ロビーに置かれるボールがインターネット時間で形状が変化するなどの情報も明らかになったぞ。

NEW 1 ドレッシングルームでキャラクターの外見を変更できる!!

新たに用意されるドレッシングルームにおいて、使用中のキャラクターの髪型や髪の色、コスチュームの色の変更が可能になるぞ。これはプレイヤーキャラクターが10万メセタ以上所持していれば、ビジュアルメモリ選択画面において"Dressing Room"が選べるようになる。ここで外見を変更すると、10万メセタが自動的に消費されるという仕組みになる。



➡終盤はメセタが余り気味になるので、10万メセタなら安い……のかな？

新たな気分で楽しめるぞ

⬅同種族でも印象の違うキャラに変身！　新鮮な気分で再プレイだ。

まずはコスチュームを変更！

⬆➡コスチュームが変わるだけで、キャラクターの印象も大きく変わってくる。すべてのコスチュームに挑戦してみる？

つぎに髪型もチェンジ

⬆➡髪型と髪の色を変更すれば、気分はすでに別のキャラ。フォニュエールなら、ぼんぼん付き帽子に変更したいところ？

NEW 2 ギルドカードにソート機能が加わった!!

オンラインにつないで最初にすることといえば、ギルドカードで仲間を検索すること。とはいえ、カードが増えてくると目的のカード捜しもひと苦労。『Ver.2』ではカードを整理するソート機能が加わるので、頻繁に遊ぶ人のカードを前半部分に持ってくるといったことが可能になるのだ。カードの最大登録数は100枚までというのは、いままでどおり変更はない。

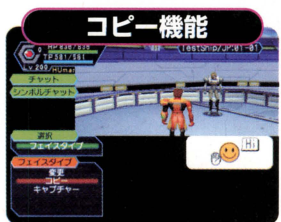
⬅カードをたくさん所有している人なら、所属チームごとに分類すると便利かも。

NEW 3 シンボルチャットの交換が可能に！

オンラインで遊んでいると、ビジュアルロビーや冒険中にアイデア満載の多彩なシンボルチャットを見る機会も少なくない。なかには、自分でも使ってみたくなる完成度の高いものもあるはずだ。

『Ver.2』では自分のシンボルチャットをコピーする機能や、相手のシンボルチャットをキャプチャーする機能が加わった。この機能を利用すれば、シンボルチャットの交換も可能になるわけだ。これまで以上にシンボルチャットの普及率が高まることは確実！　シンボルチャットコレクター（？）なんていうのもいいかもしれない。

コピー機能



⬆自分の持つシンボルチャットをほかの欄にコピーしたいときに使用。

キャプチャー機能

⬆シンボルのキャプチャー設定をONにすれば、相手側が受け取れるのだ。

NEW 4 超便利な簡易ウインドー

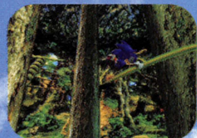
テクニックやアイテムの使用、装備の変更をする場合、いままではスタートボタンでメニューを開いてから行っていた。だが、今回はいちいちスタートボタンでメニューを開かなくても、Rトリガー＋Yボタンによる簡易ウインドー上からできるようになるのだ。

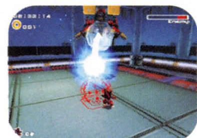
簡易ウインドーを開いたあとは、Rボタンでテクニックやアイテムの各項目ウインドーへの変更が可能。慣れてしまえば、移動しながらの武器変更なども簡単にできそうだ。ボス戦など、スタートボタンを押す余裕がないときに重宝しそうな追加機能といえる。

右下のアクションパレットに注目

⬆アクションパレットのいちばん上にあるアイコンからウインドーを開く。

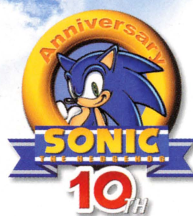
⬆敏速に対応できるので、アクションパレットの配置に悩むことも減りそう。





ソニック10周年!! 誕生日の6月23日に全世界同時発売!!

**数々のゲームシステムが判明！
ヒーローとダークが最終決着に挑む!?
その全システムを大公開！**



発売日	6月23日発売予定	通信機能	未定
ジャンル	アクション	対応周辺機器	未定
価格	5800円		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1～2人		
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		
発売元	セガ		
開発元	ソニックチーム		

? パーセント 4月28日現在 開発状況

http://www.sonicteam.com/

SEGA SPECIAL-02

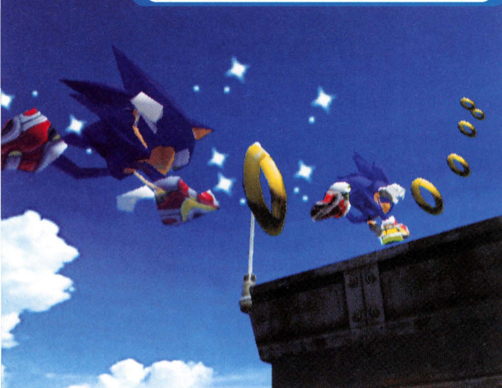
テンポよく！気持ちよく！ ニューアクションの数々

ソニック10周年となる2001年6月23日に発売が決定した『ソニックアドベンチャー2』。前作以上に多彩なギミックやアクションが仕掛けられているのだが、まずはソニックたちの新しい動きに注目してみよう。

手すりに乗ってすべっていくグラインドはもちろんのこと、前作にもあったライトダッシュがリングの近くでBボタンを押すことで簡単にできるようになり、ますますテンポよくハイスピードで遊べちゃうのだ！

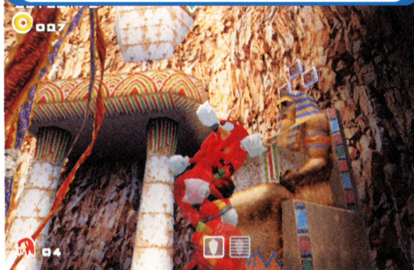
ナックルズも地面だけでなく壁も掘れるようになったり、真上にいる敵を攻撃できるスパイラルアッパーなるニューアクションが追加！　ホント、動かすだけで楽しいゲームと言えるぞ！

ライトダッシュ



←リングがつながっているようなところでライトダッシュすると、リングに沿って一気に進んでいくぞ！

スパイラルアッパー



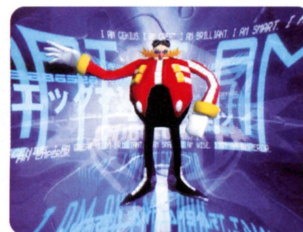
↑ジャンプして攻撃するスパイラルアッパー。真上にいる敵を攻撃するのに有効のようだ。

グラインド

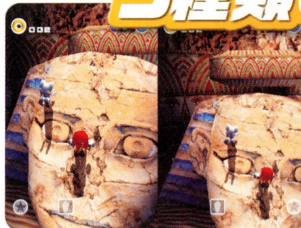
←↓体験版でもこのアクションはできたよね。手すりに乗ってすべっていくのだ！

ヒーローvsダーク！

ストーリーはもちろん、ゲームシステムにいたるまで、すべて"ヒーローvs.ダーク"で描かれている。ヒーロー側とダーク側、それぞれのキャラすべてをクリアーすれば、真の物語が明らかになるはずだが……!?



3種類の2P対戦



前作から要望が強かった2P対戦がついに実現！　しかもハイスピードアクションレース、ロックオンシューティングバトル、宝捜し競争と3種類も用意されているのだ！

ニューキャラクター、シャドウ&ルージュ

『ソニックアドベンチャー2』公開時からその存在が明らかになっていた黒いソニックの正体が"シャドウ"なるキャラであることが判明！　大人っぽいキャラのルージュも登場！

レベルアップアイテムで アクション追加！

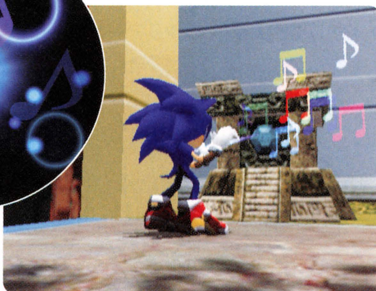
最初のうちは基本的なアクションしかできないけど、ステージに隠されているレベルアップアイテムを取ることによってアクションがさらにパワーアップしていくのは前作といっしょ。だた、このアクションの種類やバリエーションがますます豊かになった。まったく新しいアクションを覚えるものもあれば、それまでのアクションをパワーアップさせてくれるものもあったり、いろんな効果がある。そのニューアクションで新たな攻略ルートを発見できるかも？

というわけで、今回はそんなアイテムのうちのひとつ、"太古のメロディ"を紹介しよう。これは、ステージ内に設置されている"ナックルズ族の台座"と呼ばれる場所でこのメロディを奏でると、台座で不思議なことが起こる、というものだ。たとえばバネが出たりすれば、それを利用してジャンプするとそのさきには…

…とかね。この台座はいろんなステージのいろんな場所に隠されており、その効果もさまざま。見つけたらすぐに試してみよう。

太古のメロディ

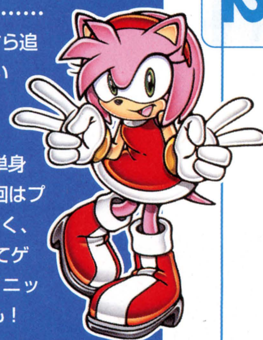
↙これがその太古のメロディ。いったい、どんな音色がするんだろうか？　早く聴いてみたいね！

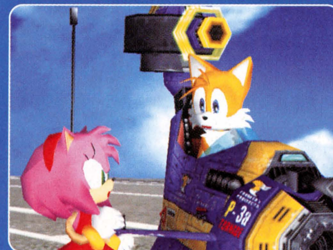


⬆ナックルズ族の台座の前で太古のメロディを奏でるソニック。ここで出現してきたのはバネだった。これを利用すれば行けなかった場所に行ける？

エミーもお助けキャラで登場！

ソニックを愛し、ひたすら追い掛け回している元気いっぱいの女の子。ソニックが捕らわれているプリズンアイランドに単身で乗り込んでくる。今回はプレイヤーキャラではなく、サブキャラクターとしてゲーム中に登場する。ソニックのためならどこまでも！





⬆ソニックを捜しにプリズンアイランドへやってきたエミー。テイルスと合流？

熱すぎるぜ！

ボス対戦!!

ステージによって、ボスが登場する場合がある。いろんな攻撃方法を駆使してやっつけていくんだけど、攻撃できるチャンスは少ない！　そのチャンスを逃すな！

ソニックvs ビッグフット

二足歩行のテロ迎撃用有人戦闘機。ソニックを捕獲するために出撃してきた。ミサイルポッドや機銃で攻めてくる！

↗➡ミサイルを発射するまえに一度地上に着地するが、その瞬間が攻撃するチャンス！

ソニックvs シャドウ

密林地帯に入ったらシャドウと遭遇！　急いでいるらしいけど、ソニックも負けちゃいられない！　どっちが最速か!?

⬆➡相手に体当たりしてバシバシ攻撃しよう！　ここで負けるわけにはいかない!?

シャドウvs ホットショット

ビックフットの強化装備バージョンが、このホットショットだ。ロックオン式の強大なエネルギー放射装置を持っている。

↗➡ロックオンされたらエネルギー砲から逃げられない？　とにかく動き回れ！

HERO side

ヒーローキャラはおなじみの3キャラ。選ぶキャラによってゲーム性がまったく異なるぞ！

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

世界最速のハリネズミ。どういうわけか軍施設からの逃亡者として追われる身に。ゲーム内容はこれまでどおり、各ステージのゴールリングを目指してハイスピードでひたすら走りまくる！

⬆ステージ名はグリーンフォレスト。半パイプ状の大木の中を疾走するソニック！

⬆走って飛んでくぐって……というアクションがハイスピードで展開される！

マイルス・テイルス・パウアー

シッポが2本ある子狐。サイクロンに乗ってロックオン＆機銃を使ってゴールを目指す。攻撃を食らうと体力ゲージが減るが、リングを取ると回復するぞ。

⬆最初のステージ、プリズンレーンではロウヤの扉を突破して進んでいく。

⬆ソニックを救出するために軍施設に乗り込むテイルス。ロックオンして一度にたくさんの敵を倒していこう！

ナックルズ・ザ・エキドゥナ

マスターエメラルドを守っているハリモグラ。トレジャーハンターとして有名。バラバラになったエメラルドを捜し出せばステージクリアー！

⬆壁を登っているところ。いったいどこにエメラルドが隠されているのか……!?　くまなく捜せ！

⬆このステージは大きな風洞がある渓谷地帯。古代遺跡や石造などがある。

DARK side

ゲームシステムはヒーロー側と同じだけど、ステージ構成はまるで違うものになっているぞ！

シャドウ・ザ・ヘッジホッグ

ソニック似の黒いハリネズミ。プロフェッサージェラルドによって生み出された究極の生命体。エッグマンに協力する目的は？　ゲーム内容は、ソニックと同じハイスピードレースアクションだぞ。

↑最初のステージはラジカルハイウェイ。高速道路が何重ものループになってて、まさにラジカル!?

↑橋の頂点からグラインドで一気にすべっていくのが気持ちよさそう!!

Dr.エッグマン

自称天才の悪の科学者。ソニック10周年にして、ついにプレイヤーキャラに。ゲーム内容はテイルスと同じロックオンシューティングだぞ。

↑破壊できるものは何でも壊してしまえ！　そうすると新たなルートが？

↑エッグマンの1面アイアンゲートでは、シャドウを捜しに軍施設に潜り込む。ゲートが閉まるまえにドンドン侵入しよう！

ルージュ・ザ・バット

↑前半に登場するステージ、エッグクォーター。ここではエメラルドではなくトビラのカギを集める。

宝石専門のトレジャーハンター。マスターエメラルドを集めるためにエッグマンに協力するが……!?　ゲームシステムはナックルズと同じ宝捜し競争だ。

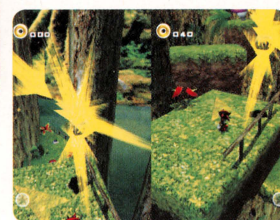
↑水の中を泳いだり空を滑空したり……。エメラルドはどこにある？

クールだぜ！ 2P対戦!!

今回の『ソニック』では待望の2P対戦が可能になった！　しかもまったく違う3つの対戦形式から選べるのだ。対戦専用の必殺技で相手を邪魔することだってできるぞ！

ソニック vs シャドウ　ハイスピードアクションレース

どちらが早くゴールできるかを競い合う対戦モードがコレだ。スピードアップや一定時間動きを止めてしまう必殺技で相手を邪魔してゴールを目指そう！　ライン取りやショートカットも重要かもね？



←一定枚数のリングを取ることで必殺技も使える。リングを集めながら進め！

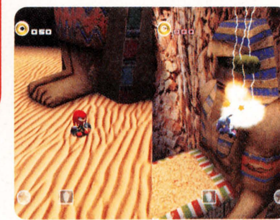
テイルス vs エッグマン　ロックオンシューティングバトル

ロックオンやバルカン、各種必殺技で攻撃し、相手の体力をゼロにしたほうが勝ち。見たとおり、まさにシューティングバトルだ。ちなみに、この対戦では画面分割はされず1画面で行われる。

←急いでリングを集めて必殺技をバンバン使い、相手にプレッシャーを与えていこう！

ナックルズ vs ルージュ　宝捜し競争

ステージに隠されたエメラルドをさきにふたつ集めたほうが勝ち。相手が見つけたヒントを見ることもでき、それをうまく利用していくのも戦術のひとつ。自分の行動だけでなく、相手の動きもつねにチェック！



←一定時間相手をコントロール不能にする必殺技を持つ。タイミングよく邪魔をしろ！

じつは完成間近!? もうここまでできている!!

シェンムーⅡ ～Shenmue Ⅱ～

まだ発売時期は見えていないけど、もうかなりのところまでできている『シェンムーⅡ』。今回は最新映像を中心に極秘情報をお届け！

発売日	2001年発売予定
ジャンル	アドベンチャー
価格	未定
ドリームポイント	未定
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	セガ
開発元	AM2 OF CRI
通信機能	未定
対応周辺機器	未定

80パーセント 4月28日現在 開発状況

http://www.shenmue.com/

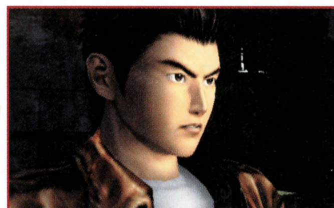
ビデオとデモプレイで数々の新事実が発覚!!

いろんな意味で前作『シェンムー　一章横須賀』は衝撃的だった。横須賀を舞台に、ドリームキャストの中で生活しているかのようなキャラが300人以上も登場し、街の中、家の中であらゆることができた。ゲームとしての"父親の敵を討つ"という大きな目的はあるものの、なんとなくブラブラと歩いているだけでも楽しく、ホントに横須賀に住んでいるかのような気分になれる。いちおう、ジャンル的にはアドベンチャーっぽい雰囲気だが、そういう規定概念にとらわれないまったく新しいゲームだったよね。

そして、この『シェンムーⅡ』では、いよいよ舞台が香港、中国となっていく。物語も大きくうねりだし、数々の新事実が判明していくようだ。前作ではオープニングや夢の中でしか出てこなかったヒロイン、シェンファもようやく登場するのもうれしい、

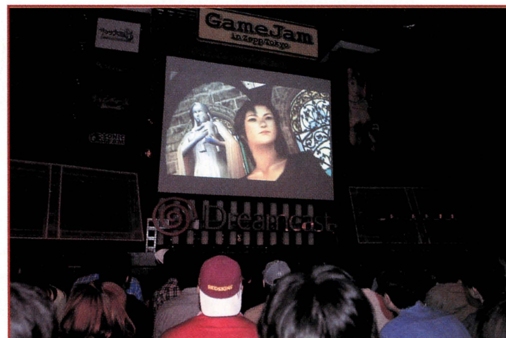
ゲームシステムもプレイしやすいようにより洗練化され、誰でも快適にゲームできるようになったようだ。技術的にも前作以上に数々の新システムが搭載され、ドリームキャストの限界をはるかに超えた処理を行っていると言っても過言ではないぞ。

さて、今回は4月14～15日に行われたドリームキャストのイベント、"GameJam"で行われた『シェンムーⅡ』のステージで公開された映像&情報を中心にまとめてみた。映像の写真もよくみると新しい情報が散りばめられているので、よ～くチェックしてみてよう！



⬅主人公、芭月涼。父の仇をとるため香港に行く。

⬇GameJamの『シェンムーⅡ』イベント時は、ゲームマスコミも知らない新事実が公開された！



4/14、15 GameJamで 鈴木裕が『シェンムーⅡ』のすべてを語った！

14日、15日に開催されたドリームキャストのイベントGameJamで『シェンムーⅡ』のステージイベントが行われた。ここでは、そのイベントで明らかになった数々の新事実を紹介していこう。新情報を説明するための画面写真が間に合わないため、文字だけの情報となってしまうが、じっくりと読んでくれ。

鈴木裕みずから『シェンムーⅡ』を実演！

まず最初に、今回の記事でも紹介している最新映像を公開。テンポよく流れる数々の映像に驚きの声が何度もあがっていた。

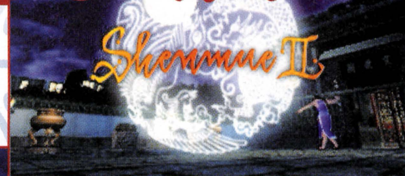
そして司会の竹内宏彰さん（マンガズー・ドット・コム代表取締役）に案内されて、鈴木裕さんの登場。最初にゲームの規模を語っていただいた。

「全員としゃべれるわけではありませんが、キャラ数は1000人程度になります。マップ

イベントで上映された最新映像を誌上再録！

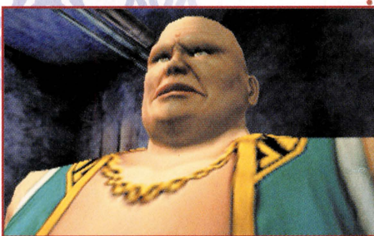
さて、ここからはGameJamで公開された『シェンムーII』最新映像から、代表的なシーンの写真をまとめてババーンと紹介していこう。これは『シェンムーII』のステージイベントの最初に上映されたもので、いままで雑誌などで紹介されてないキャラ、イベントなどがかなり含まれていたぞ。ともあれ、じっくりとご覧あれ！

紅（コウ）秀（シュウ）瑛（エイ）の演舞!?



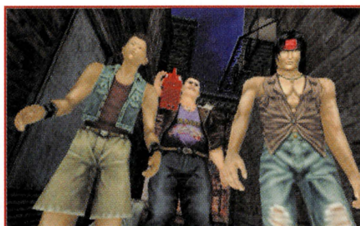
マドンナのひとり、紅が演舞（？）をしているシーンから映像はスタートする。残像処理されているのがとても神秘的だ。まだ謎が多い女性といえるが……。

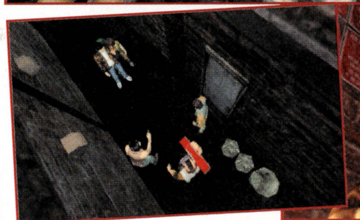
主要キャラクターたち!?

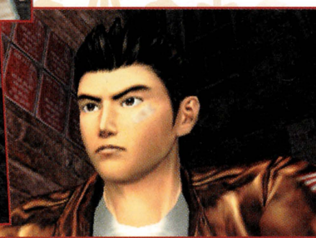


細かいカット割りで印象的なキャラクターのシーンがパパパッと流れる。マドンナの薫はともかく、いままでみたこともない、すごく怖そうな顔つきの人もいるんだけどこいつはいったい？　やっぱり敵なのかな？

いかにも悪そうな連中にからまれる！

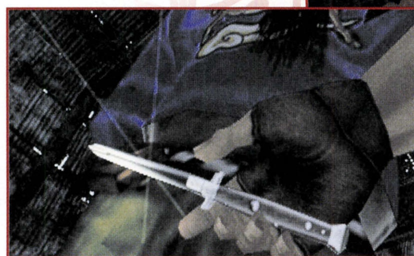


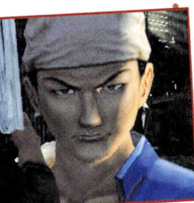


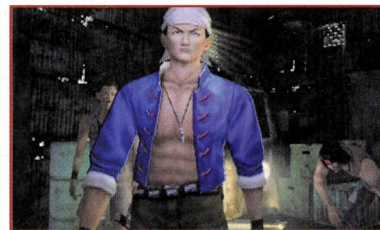


前作の不良じゃないけど、なんだかいかにも悪い顔つきの男たちに絡まれる涼。そういう運命にあるの？　こんなときは……やっぱり戦うか？　QTE？　それとも逃げる？

刃（レイ）武（ウー）鷹（イン）、登場！







『シェンムー』そのものが発表された当時から涼のライバルとして登場予定だった刃。今回の映像でも涼といっしょに走り回るシーンがけっこうあるぞ。このシーンでは、涼と刃はいったいどんな会話を交わしているんだろうか？　刃は、刃物とお金を出しているけど、いったい……!?　このあとどうなる？

サイズやイベントの量、アイテムなど、全体的なボリュームとしては前作と比べて3～4倍のスケールになってます」

←開発もそろそろ大詰めらしい。この日で「80パーセントぐらい」という発言も。

つぎに基本的なゲーム説明をドリームキャスト上で実際に動かしながら説明。アクションセレクターやナビマップ、落とし玉などの賭け事、質屋でガチャガチャの商品が売れるといった、これまで誌面でもお伝えしてきたことをザーッと紹介していった。

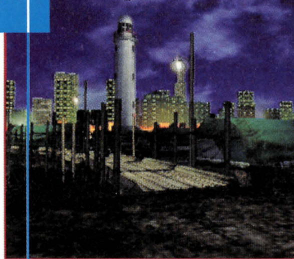
質屋から外に出るときに「ちょっと注目していてください」と、そのディスクアクセスのスピードを実機で見せてくれたのだが、これがいつ読み込んだのかわからないほど速かった。ROMカセットじゃないかと勘違いするぐらいだ。このほかにも、さりげなく新しい情報を話してくれたぞ。

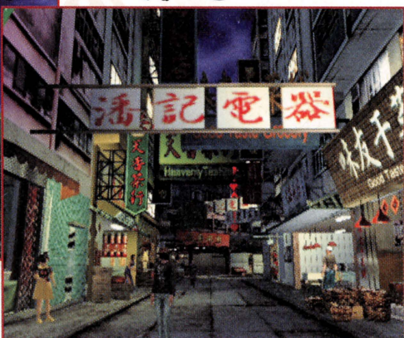
「前作からお金を持ってきている人は、それがそのまま香港ドルに換算されます」

「落とし玉は、そのときの天候によってクギにぶつかった感触が変わってきますので、必ず同じ場所に落ちるとは限りません」

「質屋は全部で10軒あり、お店によって買取価格が違います。『ソニック』シリーズに力を入れている店とか個性がありますので、チラシなどでよく調べてみてください」

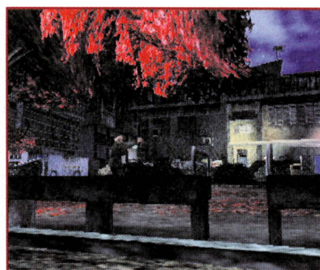
最初の舞台は香港……





➡こうして見ると、何とも不思議な街並みの香港。涼が求める情報はある？

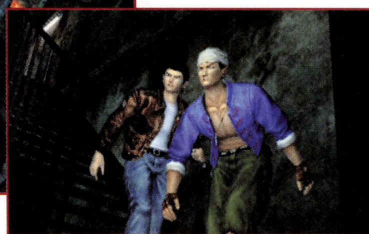
前作ではそのタイトルどおり横須賀だけの話だったが、今作ではいよいよ物語の舞台となる香港、中国へと話が進んでいく。香港というと街中は人であふれているような印象があるが、この『シェンムーII』でもそんな雰囲気を見事なまでに再現している。



公園のような場所で爺さんが演舞をしている。涼と何かを話し、木にちょっと触れただけで葉が大量に落ちてきた！この葉が舞うシーンは圧巻！ドリームキャストってこんなにポリゴン出るんだっけか？と目を疑ってしまうが、そんなこと考えるヒマもないほどの迫力だぞ！

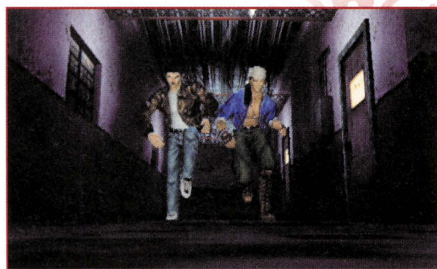
この爺さん、何者!?

➡何者かに囲まれる涼。どこに行ってもこうなる運命にあるのだろうか。

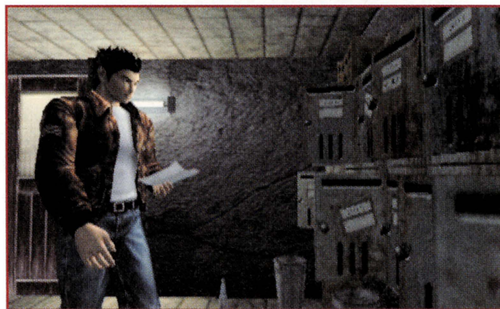


⬅⬇涼と刃のふたりで、どこか建物の中を探索しているような雰囲気だが……!?

刃武鷹（レイ ウー イン）といっしょに何をさぐる!?



今度は涼と刃がいっしょにどこかを走り回っている場面が続く。ふたりの関係はどうなっていくのか？ 中にはふたりが手錠でつながれているようなシーンもあるけど、いったい何が起こったの？ 捕らわれていたとしたら、誰に？ 何のために？ 涼だけでなく、刃にも関係があるのか？ ……なんてちょっと考えただけでも謎だらけ！ 気になる！



QTEもダーツもバージョンアップ！

さらにゲームマスコミにも語られていない新情報もドンドン出てきた。

まずはコマンドQTE。前作のQTEは画面に"A"とか1ボタンによる操作が出てきたが、今回は"A"、"⇧"、"A"といった感じで連続で表示される場合があり、それをす速く入力しなければならないのだ。いきなり出てくるから最初はちょっと戸惑うかもね？

また、チェイスQTEというものもあり、これは誰かを追いかけながら随時QTEが出てくる、というもの。ステージ上では涼がレンを追いかけるシーンで解説。会場にきていたユーザーに特別体験プレイをしてもらい、その新しさを感じてもらっていたぞ。さらにバトル中でもいきなりQTEが発生することもあり、今作はホントに気が抜けなくなった感じがした。

そのバトルシーンだが、場面によっては画面が主観になることもある。これまでのように真横からみたような視点ではなく、涼の視点でバトルをするのだ。

そして前作ではゲームセンターYOUにあったダーツが今作でも登場。ゲーム中のほかのキャラと対戦ができるようになり、ますま

⬅前作以上に数々の新技術が投入されている。

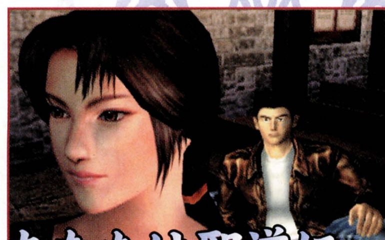
人の親切をむだにするなって言ってんのよ!

涼が歩いているのを遮るかのようにバイクをつけて、「人の親切をむだにするな」と怒鳴るジョイ。いったい涼は何をしたのか？

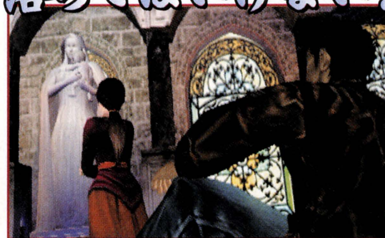
芭月……涼さんですよね？

涼の名前を確認するかのように話しかける薫。今作のマドンナのひとりだ。幼いころ寺に引き取られ、いまはその寺で働いている。

紅の知人（？）が"邪道"に落ちてしまったようだ。親の仇を討つ、という憎しみだけでは、"邪道"に落ちていってしまうのだろうか……。

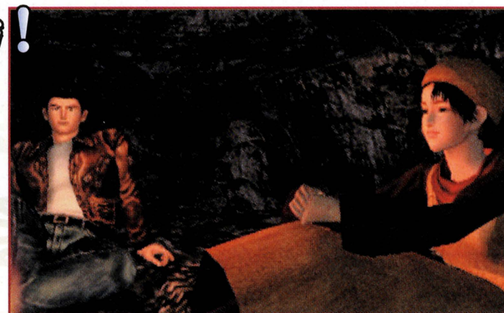


あなたは邪道に落ちてはいけない!

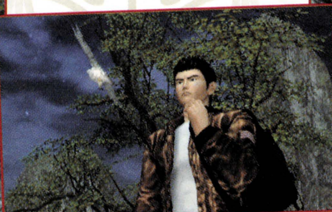


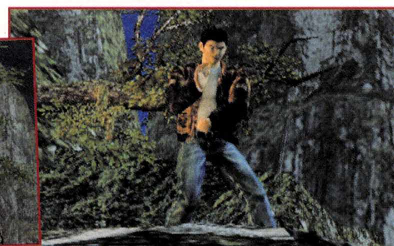
ヒロイン、シェンファがついに登場!

ファンの皆様、たいへん長らくお待たせいたしました！　って感じのシェンファ。この『シェンムー』シリーズ通してのヒロインだ。今回の映像でも最後に登場してきたが、ゲーム中でも4つ目の舞台となるケイリンで涼と出会うことになる。ふたりっきりのシーンが多いようだが、どういうキッカケで知り合い、どこを目指していくのだろうか？



⬆話し込んでいるような雰囲気の涼とシェンファ。ふたりの出会いは運命だったのか？





すムキになって遊ぶプレイヤーが増えそう!?

さらに、目的地がどこにあるのかわからない場合、オートでそこまで連れて行ってくれるチェイスシステムが紹介された。これは、特定の人に声をかけた場合、「そこまで連れて行ってあげる」とその場所まで案内してくれるシステムだ。このときはコントローラーを放してもオーケー。涼はその人に連れられて完全にオートで移動となるぞ。移動中、視点移動は可能なので、あたりをじっくり見渡しながら歩くのもいいね。

最後に紹介されたのがマジックメイズ。ケイリンの森などで使われており、途中でGD-ROMからデータを読み込まなくても大きなマップを表現することが可能となったシステムだ。ホントに「まだ歩けるの？」というぐらい、広いマップでありながら一度もロードがないのはマジでビックリ！　AM2の技術力をしかと見たぞ、という感じ。

以上、これら新情報に関しては、次号でじっくりと写真付きで紹介するから楽しみにしててくれ！

⬆イベントもここで終了……と思いきや、涼役の松風氏と刃役の萩原氏のミニステージもあった。

アフロを乗せたタクシーが宙を飛び、摩天楼を駆け抜ける!

レスポンスの優れた操作性、道なき道を走り抜ける爽快感。『クレタク』ならではの魅力は今回も健在!

発売日	5月31日発売予定
ジャンル	ドライビングアクション
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	セガ
開発元	ヒットメーカー
通信機能	未定
対応周辺機器	レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

75パーセント 4月28日現在 開発状況

http://www.hitmaker.co.jp

『クレイジータクシー』シリーズの魅力の謎を探る!

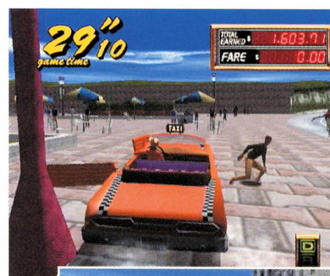
西海岸からニューヨークへと舞台を移し、新しい世界が生み出される『クレイジータクシー2』。今回はおもに、『クレタク』シリーズならではの、共通のおもしろさについて説明していこう。そして『クレタク2』ではそれがどのように進化しているか紹介する。もちろん、前号でも紹介した"HOPPING(ホッピング)"のテクニック、団体客もよりくわしくとりあげる。そのほか新感覚を追求したコース、"SMALL APPLE(スモールアップル)"の情報にもぜひ注目してほしい。

←舞台がニューヨークに移り、ドライバーのセンスも変わったのだ。

魅力1 操作感の爽快さが楽しい!

『クレイジータクシー』のおもしろさは抜群の操作感の気持ちよさだ。それは今回の作品にも受け継がれている。ハチャメチャなゲーム設定にもかかわらず、タイヤのグリップはナチュラルかつグッドで、慣れてくればスイスイクルマを抜き去っていくことができる。車体性能は正確に作りこまれており、それは本格派レースゲームに勝るとも劣らない。

また、前作で使えた"クレイジーダッシュ"や"クレイジードリフト"といったテクニックもそのまま使えるようになっている。"クレイジーダッシュ"はギヤによって急加速するテクニックで、クルマの群れから飛び出す爽快感を味わうことができる。いっぽう"クレイジードリフト"は、車体の向きを急激に変えてコーナーリングするテクニック。無数にあるコーナーをクレイジードリフトを駆使してクリアーしていくのは楽しいぞ。



←前作同様、クレイジーダッシュなどのテクニックは健在だ。

➡クレイジードリフトは街中の直角コーナーなどで活躍する。

魅力2 道なき道をガンガン飛ばせ!

決められたコースでなく、どんな場所でも走っていけるのが『クレタク』シリーズの大きな魅力だ。現実ではとてもできない、常識の範囲を越えたムチャな走りもこの世界では許されている。野原や庭、公園などを走り抜けたり、段差を落下してショートカットすることも可能なのだ。突然人の前に飛び出しても驚くことはない。彼らは恐るべき反射神経でクルマから飛び退いてくれるので安心しよう。

むしろ、コースを無視してどこまでショートカットしていけるかということが、深い戦略性を生んでいる。こんな抜け道があったのかと、プレイヤーを驚かせる仕掛けがたくさんあるので捜してみよう。

⬅クルマや障害物に多少ぶつかっても、気にせずに爆走できるのが『クレタク』の楽しさの一部だ。

⬅道のない場所や激しい段差も、この世界なら減速せずにガンガン走っていくことができるのだ。

新感覚 今度は屋根を走る!

今回はビル街が多いので、暴走できる余地が少なく思える。しかしご安心を。ホッピングによって屋根に飛び乗り、走りまくるという新しい楽しさがあるぞ。

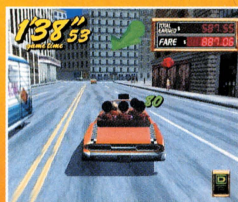
⬅ホッピングを使って、建物の屋根の上に飛び乗ってみよう。

➡屋根の上を走る気持ちよさは『クレタク2』ならではの新感覚。

地形を覚えてグングン上達! 魅力3

新感覚 ビル街のMAPは複雑化

マンハッタンの高層ビル街では、直角の交差点が入り組んでおり、それだけでもマップは複雑化している。それにホッピングによるショートカットが加わり、戦略性はいやおうなく高まっているのだ。



⬅直角の交差点が続き、視界の狭いビル街はとかく迷いがち。ひたすらやりこんで覚えるべし。

街のマップは、サーキットのように単純なものではない。道はさまざまに分岐しては合流する。客を早く目的地へ届けるためには、走りやすい近道を知っているほうがいい。走り込んで、街のマップを覚えていくとスムーズにお客を運んでいけるようになるぞ。タクシーという題材を存分に生かしたゲーム内容になっているのだ。

ひとくちに近道と言っても、このゲームでは逆走もできるし、道なき道を走ることもできる。客の位置と目的地が変わるため、コーナーやルートは無限のバリエーションを生み出していく。街を知り尽くすほどに、どんどん上達する。そのうち、自分の街のように愛着を覚えている自分に気づくはずだ。

⬅画面上部の矢印は必ずしもベストのルートを選択しているとは限らない。あくまでも目安にすぎないぞ。

➡目的地にすみやかにお客を運んでいくには、ときに近道も必要だ。

魅力4 客選びの戦略性が深い

『クレイジータクシー』のゲーム性を深めているのは地形だけではない。どんな客を選び、乗せていくかが重要なポイントになっている。たとえば目的地が逆方向にあるだけで、方向転換に手間取ってしまう。状況に応じて届けやすい客をゲットしていけば、やみくもに乗せるより効率よく料金を稼いでいくことができるというわけだ。

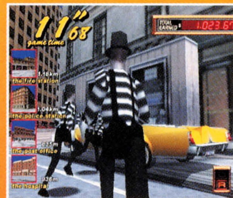
しかし、慣れないうちはどの客を選んだらいいのか迷う。客の数は多いし、配置も変わることがあるからだ。そのときに目安になるのが客を囲んでいる色のついた円だ。この円の色は目的地までの距離を表していて、目的地の見当をつけることができる。走り込んで、ベストのお客を選べるようにしよう。

⬅客のまわりの円の色が、目的地までの距離を表している。赤なら目的地まで近く、緑ならかなり遠いぞ。

➡客の目的地と違う向きで乗せてしまうと、Uターンのぶんだけタイムロスだ。

新感覚 新たに団体客が追加

『クレイジータクシー2』では、新しく団体客が加わった。これは全員を降ろさないと料金がもらえない。早めに乗せるか、あえて避けるか。団体客をどうさばくかが新たな課題となるはずだ。

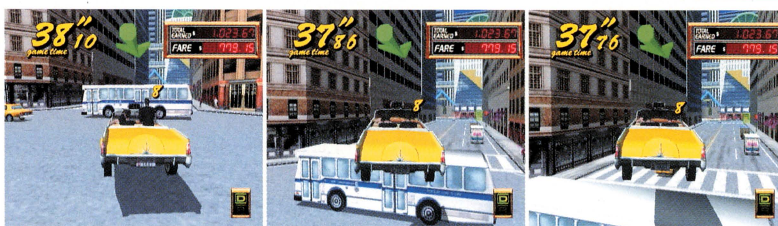


⬅団体客は長い距離を走らないと料金がもらえない。どのタイミングで乗せるかが問われる。

新要素解析1 "HOPPING"で立体的に楽しもう!

『クレイジータクシー2』でのもっとも重要な新要素は、ホッピングという操作が加わったところだ。これはボタンひとつで、タクシーを宙に舞わせることができるというもの。それまではジャンプ台を利用しなければできなかった立体的な動きが、地形に関係なくできるようになったというわけだ。どのように使いこなすかは、プレイヤーの手にゆだねられている。ホッピングを最大限に活用して、マップを戦略的に攻略していこう。

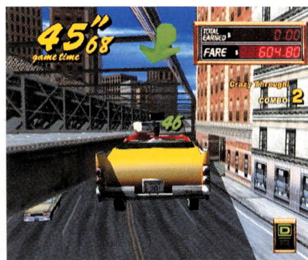
これがHOPPINGだ



⬆リアルタイムな操作で、いつでもホッピングし、飛ぶことができる。飛べる高さは決まっているので、タイミングよくホッピングすることが非常に重要だ。ここぞというポイントでホッピングが決まれば、鮮やかにショートカットしたり、アクシデントを回避することができる。それがホッピングの醍醐味だ。

ポイント1 地形をショートカット

もっとも重要な使いかたになると思われるのが、段差を登り、ショートカットする使いかただ。立体交差になっている場所が数ヵ所あるので、ここでホッピングを使って乗り越えれば一気に時間を短縮することができる。そのほか、屋根へ飛び乗っての近道もできる。マップを覚えて、有効に活用しよう。



⬅立体交差などでは、ホッピングでショートカットすることで大幅にタイムを短縮できるぞ。

ポイント2 対向車をかわせ!

ホッピングはいつでも気軽に行うことができる。その性能を活かして、クルマが前をふさいでいるときは、とっさにホッピングで飛び越えてしまおう。クルマのパターンは決まっていないので、どんなアクシデントが起こるかわからない。そんなときホッピングは、大きな武器となって助けてくれるはずだ。

⬅たとえ正面からクルマが来ても、ホッピングで宙に舞っていれば問題なくかわすことができる。

ポイント3 空中制御は不可

いつでもホッピングは可能なので、やたらに飛びたくなるのが人の本能というもの。しかし注意したいのが、空中で向きを変えたりできないということ。意味なく飛び回っていると、コーナーに正面から突っ込んだり、落下地点に大型トレーラーが待っていたりするぞ。また、それもおもしろいんだけどね！

⬅うれしくてホッピングしまくっていると、着地点のクルマにぶつかって急停止してしまうぞ。

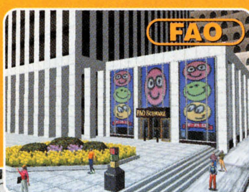
"SMALL APPLE"徹底紹介

アラウンドアップルが前作に近いスタイルのコースとすると、このスモールアップルはクレイジーホップを最大限に活用できるマニア好みのコースになっている。コースはブロック構造になっていて、クレイジーホップで屋根の上に乗ることのできる場所が多数存在する。うまくショートカットすれば、一気にタイムを短縮できるのだ。しかし、同じようなビル街が続いているため、やみくもにショートカットをしようとすると迷ってしまいかねない。まずはマップを覚えるのがここでも基本だ。

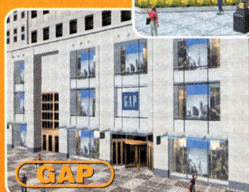
●有名店舗も多数存在

前作同様、アメリカの有名ブランド店が各所に点在しているので捜してみよう。"バーガーキング"は有名なファーストフード店。"FAO Schwarz"は巨大なおもちゃ店で、トム・ハンクス主演の『BIG』にも出ているぞ。そのほか"GAP"、"HMV"、"HARD ROCK CAFE"など、アメリカを象徴する店が臨場感を高めているぞ。

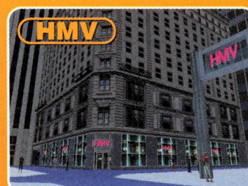
⬆これこそまさにアメリカ的！　有名ブランドのファーストフードショップだ。



➡有名なおもちゃ店だけに、ここに行きたいお客も多いはずだ。



⬅流行の最先端を行く人気ファッションショップがここ、"GAP"。



⬅黒にピンクの文字が目立つHMV。最近は日本でも有名だね。

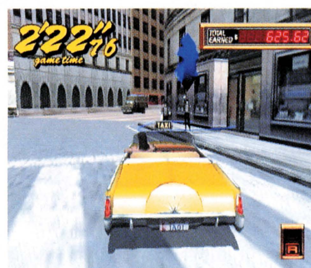
➡アメリカを象徴するテーマレストランの代表なのだ。

新要素解析2 団体客がゲームの戦略性を深める

団体客はふたりから4人まで、集団になっているお客のことだ。彼らは同じ趣味や仕事を持つ、気の合った仲間たち。思い思いのスタイルで、爆笑もののパフォーマンスをくり広げてくれる。彼らは同時に乗り込むが、目的地はそれぞれ別々だ。プレイヤーは、お客を複数の目的地へ送り届け、全員を降ろさなければお金は一銭ももらえない。しかし、無事送り届ければ、高い報酬を得られるのだ。

1 まずは客捜し

まずは団体客を捜してみよう。客の配置は時と場合によって違うこともあるが、法則性は存在している。団体客もたいてい決まった場所に出現するはずだ。客のまわりに青い円が描かれていれば、それが団体客。団体客はさほど多くないので、見つけたら場所をしっかり覚えておくようにしよう。



⬅たくさんのお客の中に、青い円に囲まれた団体客がひそんでいる。お得意さまを覚えよう。

2 目的地は複数だ

団体客は、ふたり～4人で構成されている。そして目的地は全員違う場所になっているのだ。乗り込んだ瞬間に、画面にそれぞれの目的地と、目的地までの距離が表示される。方向を示す矢印は、いちばん近い目的地へ道なりに進んでいくコースを示している。しかしどこから運ぶかはプレイヤーの自由だ。

⬅目的地は複数あり、乗り込むときに表示される。まずは近い場所から運んでいこう。

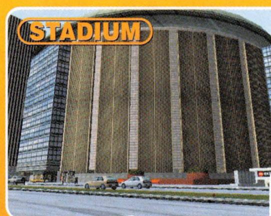
3 全員届ければウハウハ

団体客は、すべてのお客を届けないと料金がもらえない。目的地は複数あるものの、制限時間はトータルで計算されている。そのため時間をオーバーしたら大きな損になる。しかしそのぶん、もらえる料金も大きい。ひとりずつ乗せていくより効率がよく、ハイリスク・ハイリターンな存在となっているのだ。

⬅団体客は最後のひとりまで降ろさないと安心できない。成功すればリターンも大きいぞ。

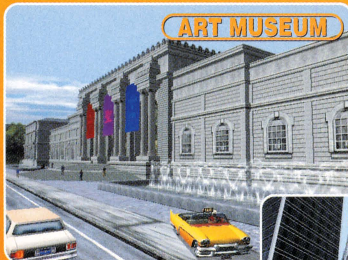
●目的地を覚えてMAPを理解

スモールアップルは、ニューヨークと言えば誰もが連想する、マンハッタンをモチーフにして制作されている。それだけに、コース上には多くの高層ビルが立ち並んでいる。最初のうちは、どれも同じ建物に見え、迷いやすいだろう。そんなときは、目的地を目安に覚えていこう。中央にセントラルパークがあり、南にはビル街と公園、北部は低い建物、東には教会や高校、西には実在の店舗がある。これらの各ブロックを、目的地別に把握するのだ。

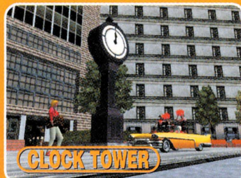


⬅西地区にあるスタジアム。ここへ向かうお客も多いのだ。

⬇カーブの多い北部地区へ上がっていくと現れるのがこの目的地だ。

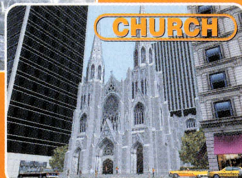


⬅最初に目の前に現れるのがこの場所だ。セントラルパークにも近いので覚えておこう。

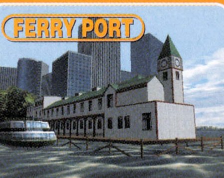


⬅迷いやすいビル街の中にある。この時計を目印にするとわかりやすいだろう。

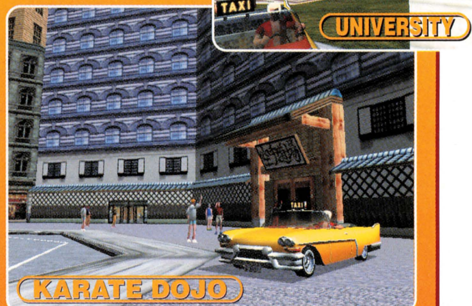
⬇セントラルパークのそばにある、大繁盛のカラテドージョー。



➡インパクトが強い建物なので覚えやすいはず。セントラルパークの真正面にある。



➡街の最南端に位置する港。止まりそこなうと海へ落ちてしまうので気をつけよう。



DCオリジナルモードを徹底検証!!

CONFIDENTIAL MISSION™

高い完成度を誇るミッションモードに加え、ついついハマルDCならではのオリジナル要素を追加。ボリューム感あふれる内容がうれしいね!

発売日	6月14日発売予定
ジャンル	スパイガンシューティング
価格	未定
ドリームポイント	未定
プレイ人数	1～2人
ビジュアルメモリ	3ブロック使用
発売元	セガ
開発元	ヒットメーカー
通信機能	対応（ホームページ）
対応周辺機器	ドリームキャスト・ガン、アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

90パーセント 4月28日現在 開発状況

http://www.hitmaker.co.jp

華麗に! ときにはコミカルにスパイ映画そのもののおもしろさ!

このゲームの魅力は、スパイものとしての演出のおもしろさと、ガンシューティングとしてのち密さの融合にある。アーケードの移植部分である"MISSION"では、スパイものならではの迫力とコミカルさが存分に表現されている。また、新たに加えられた"AGENT ACADEMY"はトレーニングという形でゲーム要素を高めているといえるだろう。DC版はさまざまな面で、アーケード版と比べて進化しているようだ。今回はDC版制作にあたって、どのような方向性で新要素を加えていったのか検証していこう。開発者にも直接話を聞きながら切りこんでいくぞ。

⬆雪原を迫りくる敵組織のスノーモービル。スパイ映画そのもののスリリングな展開が待っている。

⬇クライマックスに近づくと、敵の反撃も厳しくなってくる。華麗に射撃の腕を披露しよう。

DC版オリジナルモードについて開発スタッフに直撃

熊谷　美恵
企画プロデュース部
副部長兼プロデューサー
アーケード版のディレクションを担当。セガのガンシューを作り続けてきたベテランプロデューサー。

堀江　聡
企画部プロデュース部
ディレクター
アーケード版のアシスタントディレクター。DC版ではメインとなってオリジナル要素を制作している。

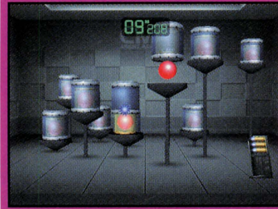
――家庭用に移植するにあたっていちばん注意したところはどういうところでしょうか。
堀江　家庭用ならではのリピート性のある内容にしたいと思いましたね。まずは最初にそれを心がけました。
熊谷　やりごたえがあるといっても、ストーリーを重厚長大にしたというわけではないんですよ。トレーニングやモードを増やしたりと、横の広がりを重視する方向性で進めていきました。ガンシューティングは本来気軽に楽しめるものだと思うので、その味を損なわないようにということです。
――DC版オリジナル要素として、AGENT ACADEMYモードが加わっていますね。それが継続性を意識したところでしょうか。
堀江　そうですね。それぞれのゲームをマスターするとテクニックが習得できます。そして、ミニゲームの成功が、またつぎのゲームのスタートになるようにして、どんどん突き詰めていけるようになっています。中毒性があるように作っていきました。
熊谷　ミニゲームが6種類あって、基礎編がレベル2まで、それに応用編が加わっています。全部で18のゲームがありますよ。
――それだけでかなり遊べますね。
堀江　そうですね。それでも、もっと多くの

AGENT ACADEMYでテクを磨け!

エージェントアカデミーは任務遂行に必要な、さまざまなテクニックを修得できるミニゲーム集だ。トレーニング後は、獲得したポイントによって成功・失敗の診断と、CMF局長からの評価コメントが表示される。トレーニングレベル2をクリアーすれば、より実践的なシミュレーションへとステップアップ。独立したモードとしても十分楽しめる。

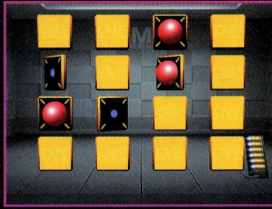
⬆さまざまなトレーニング施設が用意されているぞ。

Combo Shot



⬅ひとりの敵に複数の弾を撃ちこむ訓練をする。一瞬にして3発の弾を撃ちこみ標的を破壊していく。

Reflexes



⬅出現した敵にす速く反応する能力を鍛える。とにかく反応よく標的を破壊していかなければならない。

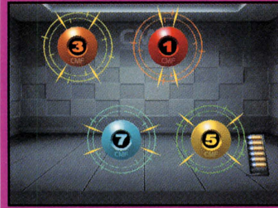
Justice Shot

⬅敵の手を撃ち、武器を弾き飛ばす、ジャスティスショットの練習をする。正確に狙い撃つ能力が必要。

Timing

⬅移動する障害物のあいだをぬってタイミングよく撃ち抜く能力を鍛える。タイミングの見切りが必要だ。

Judgment



⬅どの順番で敵を倒していけばいいのか、判断する能力を鍛える。カウンターが0になるまでに撃つ。

Who's The Enemy

⬅敵と一般人を見分ける能力を鍛える。一瞬にして判断し、敵兵だけを選んで射撃しなければならない。

魅惑のキャラクターたち

⬅つねに冷静沈着、スマートに任務を遂行するヒーロー。過酷な現場でもタキシードを颯爽と着こなし、小粋なジョークを忘れない。

ハワード・ギブソン

⬅スーパーモデル級の容姿を誇り、すべてにおいて特A級の能力を持つ女性エージェント。パートナーのハワードとは微妙な関係。

ジーン・クリフォード

⬅テロリストに拉致された若き優秀な科学者。通信衛星の制御システムの改造を強要されている。彼女を救出するのが重要な任務だ。

リーナ・ミハイロヴァ

案から厳選して作りこんでいったんですよ。残ったゲームはエリート中のエリートなので、おもしろいはずですよ。

熊谷　ミニゲームや本編をクリアーしていくと、隠されたいろいろなモードが出現していきます。それほど時間をかけなくてもどんどん出てきて、遊びの幅が広がっていくので楽しみにしていてください。

── 移植部分である本編のほうは新しく何か変更があるのでしょうか。

熊谷　家庭用のガンコントローラー（ガンコン）はやはりアーケードに比べて性能がやや落ちますので、難易度はもう一度調整し直しました。また、隠しモードにアナザーモードというのがあって、敵の配置が違うものがあります。これはアーケードでは作りにくい、思いきった敵配置をしています。

堀江　開発者とプレイヤーとの戦い、という感じで楽しんでもらえるといいと思います。

熊谷　そのほかに、本編にはコミカル&サスペンスを盛り上げる演出が新しく随所に加わっています。

── アーケード版でもわざとらしい小道具や、コックに変装するところは笑えましたね。

熊谷　スパイ映画って、バカバカしい秘密兵器とか、気取ったセリフとか出てきますよね。そういう部分が確信犯的に強調されています（笑）。さらに、クライマックスシーンでは、ムービーも加わっているんですよ。これはおちゃらけではなくて、RPG顔負けのムービーがマジモードで入ってます。スパイ映画顔負けのカッコよさなので、ぜひとも一度見てやってください。

堀江　すごいんですよ、本当に（笑）。

CAPCOM vs. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO

夢の調整で夢の共演を堪能せよ

発売日	6月14日発売予定
ジャンル	アクション
価格	3800円
ドリームポイント	180ポイント
プレイ人数	1～2人
ビジュアルメモリ	9ブロック
発売元	カプコン
開発元	カプコン
通信機能	対応（オンライン対戦）
対応周辺機器	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

100パーセント 4月28日現在 開発状況

http://www.capcom.co.jp/

対戦バランスを最重視して絶妙に調整が加えられた『CAPCOM vs. SNK PRO』（以下『PRO』）。初夏のネット対戦はこれで決まりだ。

徹底したバランス調整はまさに『PRO』仕様!!

『PRO』の最大の特徴はノーマル、エキストラのすべてをひっくるめて対戦バランスの調整を加えているところだろう。しかも、新技を加えるといった安易な調整ではなく、そのキャラらしい既存の技に調整を加えたり、ノーマルとエキストラの技を入れ替えたりしているのがいいところだ。キャラの雰囲気を大事にし、そのうえで対戦でのバランス調整をしているところがまさに職人技と言えよう。

その調整具合は右の写真から推測できる。技の見た目に合わせて飛び道具の打ち消しを可能にしたサイコバニッシュや、いざというときに頼りになる上段当て身のパワーアップなど、かなり細部まで調整されているようだ。

なお、最初からすべての隠し要素が出現しているため、隠しキャラ、隠しステージやレシオ変更など自由自在。アーケード版もリリースされるというから、前作の人気に触発されて今回からスタートしようかな～と考えている人でも買ったその日からネットやゲームセンターで対戦がバリバリ楽しめるぞ。

↑飛び道具を反射できるようになり、利用価値急上昇か!?

←対空に使いやすいバーチカルローリングはEX専用技に。ノーマルとの立場逆転か？

↑いままではスーパーコンボを取れなかったギースの上段当て身だが、今回はそれが可能になったのだ！

←EXキャミィにはスパイラルアローが追加され、小技からの連続技にキレが出たぞ。

神の領域に踏み込むゲームスピード調節！ TURBO4を体感せよ!!

スピード設定がTURBOでは4段階に調節が可能になった。もちろんTURBO4は超高速なので、目まぐるしい試合展開になりそうだ。また、対空や回り込みへの反応がきつくなるため、いままで守りが鉄壁だったキャラが若干きつくなるかも？　いずれにしても、TURBOスピードの変化に合わせて、連続技のタイミングを変えられるようになりたい。

←スピードをTURBOにすると、4段階にスピードが変更可能。最速のTURBO4をぜひとも体感してほしい。

←すべてにおいて反応が難しくなり、対応も反撃も困難に。ナコルルなどスピード型のキャラが強くなる予感……。

最強!?のバラエティーキャラである新キャラふたりの実力は?

『PRO』から参入の新キャラ、ジョーとダンのコマンド技がわかったので紹介していこう。どの技もいままでの格闘ゲームでおなじみのものばかりだが、技の攻撃範囲の広さや、硬直時間は、まだわからない。発売日も決定したことだし、そこは次号以降に期待してもらいたい。なお、両者ともレシオ1なので、けっこう強そうな気がする……。

⬅⬇超必殺技は攻撃発生が重要。スラッシュキックはおもに連続技用になる?

⬆無敵時間がありそうな対空兵器。早めに出すのがよさそう。

⬅硬直時間が短ければ、飛ばせて落とす黄金パターンが可能!

炎の男参上!!

黄金のカカトはないが、飛び道具、対空兵器が揃った標準キャラ。スーパーコンボに難あり?

ジョー

JOE

RATIO 1

必殺技

ハリケーンアッパー	アッパーで竜巻を発生させて飛ばす
タイガーキック	対空に使えるひざ蹴り攻撃
スラッシュキック	す速い突進でくり出すキック攻撃

超必殺技

スクリューアッパー	巨大な竜巻を起こす強力なアッパー

ポテンシャルが高い!?

もしもスライディングが飛び道具を容易にくぐれるのなら、キング同様に対ガイル戦で強さを発揮しそうなジョー。基本必殺技がかなり充実しているので、オールラウンダーなのはほぼ間違いないだろう。もしかしたらレシオ1の筆頭になるかもしれない……。

⬆この技の性能で中距離戦の強さが大きく変化するはず。飛び道具をくぐりたい~!

燃える男参上!!

オリジナルコンボがないので、通常技の性能が鍵を握りそうなダン。めくりができれば勝機アリ?

ダン

DAN

RATIO 1

必殺技

我道拳	気合いの弾を発射する
晃龍拳	拳を突き上げ上昇する
断空脚	とび蹴り技。強弱により性質変化
空中断空脚	空中で出す断空脚

スーパーコンボ

震空我道拳	我道拳の強化版。多段の飛び道具
晃龍烈火	晃龍拳を連続で出す!
必勝無頼拳	ダンの連続連撃攻撃!
挑発伝説	雄たけびをあげて挑発を連発!

➡牽制に有効な間合いまで飛距離が欲しい我道拳。そうでないと……。

⬅地上連続技は必勝無頼拳にお任せ。晃龍烈火で拾えそうな予感!

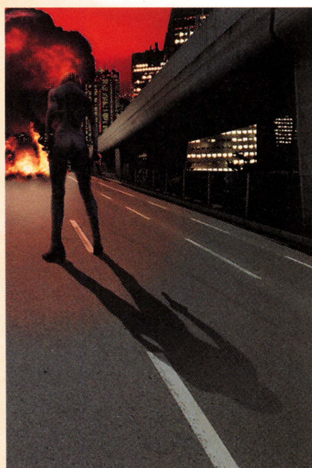
⬆➡焦点になるのはやはり晃龍拳の無敵時間だろう。断空脚は奇襲になるのか?

⬆晃龍拳で浮かせて、晃龍烈火で追撃が王道か? けっこう威力は高そうだ。

俺の生き様を見ろ!!

ダンといえばやはり挑発抜きには語れないだろう。挑発にゲージを注ぎ、試合そっちのけでアピールしまくりの人を何人も見たことがあるし、挑発伝説中は攻撃してはいけない不文律が浸透していることも見逃せない。さぁ、今作でも挑発伝説に心血を注ごうではないか!

⬅挑発伝説はまったくもって趣味の技とはいえ、使う人が非常に多いので重要か?



ふたつのシステムがストーリーの幅を広げる

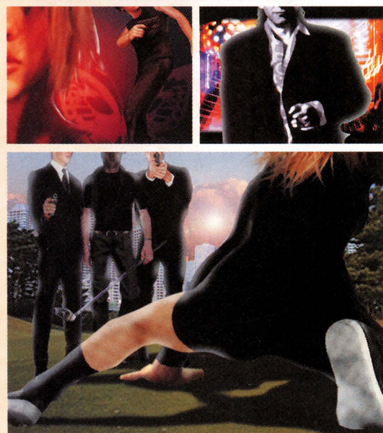
バウンティハンターサラ™ ホーリーマウンテンの帝王

サウンドノベルの新しい形がここに！　今回はカウントダウンとディテクティブタイムを詳しく紹介するぞ！

発売日	5月24日発売予定	通信機能	なし
ジャンル	サウンドノベル	対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス
価格	5800円		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	11ブロック使用		
発売元	カプコン		
開発元	カプコン		

100パーセント 4月28日現在開発状況

http://www.capcom.co.jp



サウンドノベル"+α"がおもしろい

カプコン初のサウンドノベルがDCに登場する。いままでのサウンドノベルというと、ホラーものや美少女を題材としたものが多かったが、カプコンがあえて挑戦したのがハードボイルドもの。近未来の東京を舞台とした、賞金稼ぎのクールな物語だ。

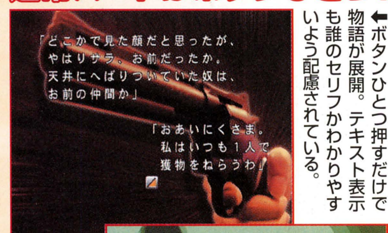
しかもただ単にボタンを押して、文章を読んで、分岐ポイントで選択をして……というよくある形ではなく、カウントダウンやディテクティブタイムといった＋αの新システムを採用して、新しい形のサウンドノベルを提案したのだ。それらによる分岐パターンは数知れず。はたして全部見られるかな？

⬆時は2060年。バウンティハンター（賞金稼ぎ）のNo.1、サラの物語が展開する。

Point1 ゲームの進行は？ 3つの要素が絡み合う！

サウンドノベルということで、ゲームの通常の進行はボタンを押すだけでいい。サクサク物語が展開していくぞ。そんな中で突然現れるのが、す速い判断が必要とされるカウントダウンと推理力が試されるディテクティブタイム。このふたつがゲームの鍵となるぞ。

通常パートはボタンひとつ！



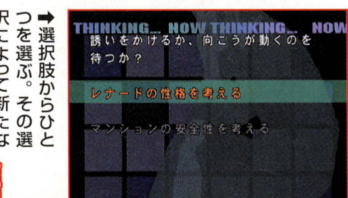
⬅ボタンひとつ押すだけで物語が展開。テキスト表示も誰のセリフかわかりやすいよう配慮されている。

➡ストーリーは章立てで区切られている。話の展開により章ごとにスコアを換算、ランキングが表示される。

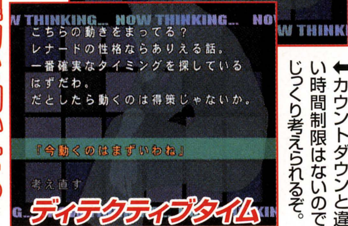
す速い判断が必要

⬅時間制限の中で、ふたつの選択肢からひとつを選択する。

推理力を働かせる!!



➡選択肢からひとつを選ぶ。その選択によって新たな選択肢が出現する。

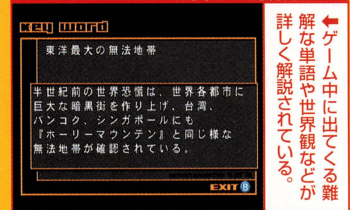


⬅カウントダウンと違い時間制限はないのでじっくり考えられるぞ。

CHECK!! その世界観とよりよきプレイのために

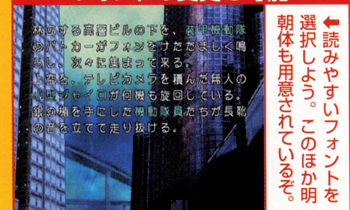
プレイ中に出てくる近未来の状況や未知の道具などは、キーワードとして詳細な解説が用意されているぞ。またテキストも自分がいちばん読みやすい3種類のフォントから選ぶことができるのだ。

キーワードを詳しく解説



⬅ゲーム中に出てくる難解な単語や世界観などが詳しく解説されている。

フォントの変更も可能



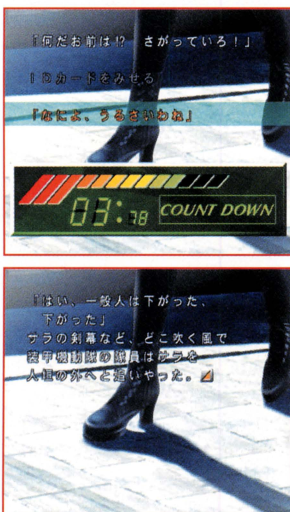
⬅読みやすいフォントを選択しよう。このほか明朝体も用意されているぞ。

Point 2 カウントダウンとは？ 選択によってその後の進行に変化が!?

ボタンひとつ押すだけで話が進んでいくのがサウンドノベルの特徴のひとつ。悪い言いかたをすれば、サウンドノベルは漫然とプレイしがちなジャンルなのだ。プレイ中に二者択一の分岐ポイントはあるだろうが、じっくり考えられ、そこに緊張感はない。

それを打破するのがカウントダウンの存在だ。5秒間というタイム制限の中、ふたつの選択肢から、どちらがよりよい選択なのかを一瞬で判断しなければならないのだ。

選択を誤るといきなりBADエンディングも



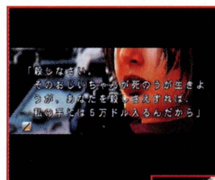
⬅選択を間違えると、いきなりゲームオーバーになってしまう場合も！　その場合は間違えた選択肢からやり直すことができるぞ。

君の判断力が問われるぞ！

カウントダウンがいかなるものなのか。その一例をゲーム序盤のカウントダウンを見ることで説明しよう。プレイして驚くのが、たとえ間違った選択をしてもゲームが続くということ（続かない場合もあるが）。だが間違った判断は、決してその後の自分の行動で有利に働くことはないぞ！

⬅おじいさんを人質に取った賞金首がサラに下がれと命令を……。はたしてどちらの選択が正しいのだろうか？

カウントダウンパターンA



⬅"殺しなさい"を選択。非情な賞金稼ぎの顔を見せるサラ。それは自分の実力を知っての発言だったのだ。

➡銃がサラに向かって発砲されるも跳躍で華麗にかわし賞金首を射殺。サラの手際のよさが光る成功例だ。

⬅そのあとの装甲機動隊からの依頼も、その際の好印象からか、すんなりと交渉に入ることができた。

カウントダウンパターンB

⬅"人質を放しなさい"を選択。しかし賞金首に虚を突かれ、建物の中に逃げられてしまうことに……。

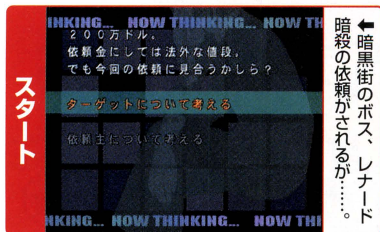
➡賞金首から攻撃を受けるも、なんとか射殺することができたが、No.1には相応しくない手際だった。

⬅その後の依頼では手際の悪さを指摘されてしまう。ストーリーに大きな影響はないが気分が悪いものだ。

Point 3 ディテクティブタイムとは？ じっくり考えて有利に展開させよう！

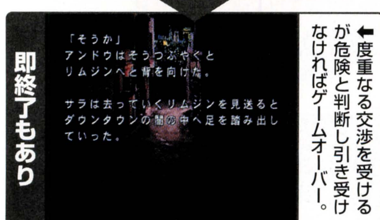
カウントダウンが一瞬の判断力としたら、ディテクティブタイムは、じっくりと考えられ、推理力が要求されるイベントといえる。分岐パターンも豊富で、どれがいちばんの選択なのか大いに迷うところ。途中で考え直す（＝最初からやり直す）こともできるので、自分が思う最良の結果を捜し出そう！

スタート



⬅暗黒街のボス、レナードから暗殺の依頼がされるが……。

即終了もあり



⬅度重なる交渉を受けるが危険と判断し引き受けなければゲームオーバー。

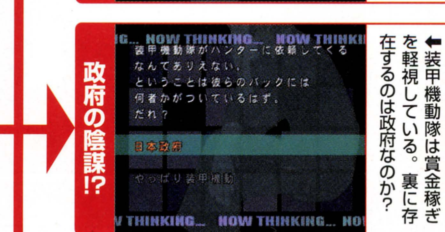
すなおに快諾

⬅200万ドルの報酬が妥当な額か疑問に浮かぶものの、けっきょく……。

200万$が報酬

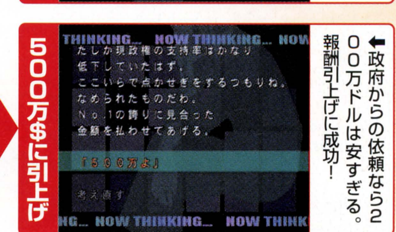
⬅その値段で納得して依頼を受けるサラ。ホントにそれでよかったのか？

政府の陰謀!?



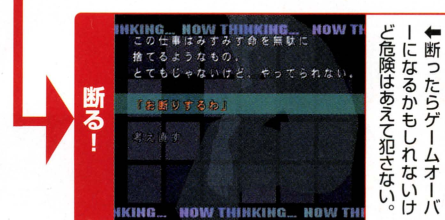
⬅装甲機動隊は賞金稼ぎを軽視している。裏に存在するのは政府なのか？

500万$に引上げ



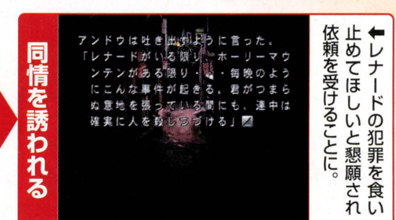
⬅政府からの依頼なら200万ドルは安すぎる。報酬引上げに成功！

断る！



⬅断ったらゲームオーバーになるかもしれないけど危険はあえて犯さない。

同情を誘われる



⬅レナードの犯罪を食い止めてほしいと懇願され依頼を受けることに。

CAPCOM NEVER END

現在総勢26名!! さらに参戦したキャラクターをチェック!!

カプコンと彩京が誇るキャラクターたちが登場する麻雀ゲーム『対戦ネットギミック』。本作は彩京の人気麻雀ゲーム『対戦ホットギミック』のシステムを踏襲したつくりで、随所にそれらしい演出が盛り込まれている。前回は、メインモードとなる組み手モードのほか、ネットワーク対戦について紹介したが、今回は新たに判明した新モードのギャラリーや、プレイヤーの分身となるジャンファイターエディット、そしてニューカマーとなる12名のオールスターキャラを一挙公開していくぞ。前回参戦したキャラを合わせるとなんと総勢26名。この夢の競演はいったい何人まで増え続けていくのかな？

⬆プレイヤーがツモ!! なんと対戦キャラの表情が曇ったぞ。対戦中、相手キャラもいろんな動きを見せてくれるのだ。

⬆『対戦ホットギミック』にも登場した雀犬は本作にも登場。見てのとおりアクションが多彩。豊富なアニメ絵で見ているものを楽しませる。

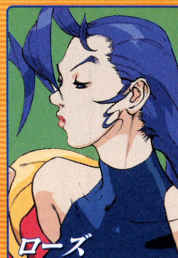
カプコン SIDE

『ストリートファイターII』からはケン、ザンギエフ、ブランカ、サガット、フェイロン。『ZERO』シリーズからは紅一点、占い格闘家のローズが参戦だ。

サガット
とにかく鳴いて、大物手を作る空中戦が得意そうだ。

ブランカ
野人は麻雀を知っているのか。無知のツキ麻雀なんてことも。

ザンギエフ
野太いツキを持ってそうなお方。ドラがバンバンのりそう。



ローズ
特殊攻撃ソウルパワーは麻雀でどう活かされるか必見。

フェイロン
烈火拳のようにす速い厚みのある攻撃がくり出される!?

ケン
麻雀ならケン独特の持ち味が発揮されるなんてことは？ それともやはりリュウと似た打ち筋なのかな。

さらなる打ち手が増え、オールスターズのタイトルどおり非常に豪華な顔ぶれが揃ってきた。今回は新モードやエディットキャラの情報もお届けするぞ。

対戦ネットギミック™
CAPCOM® AMUSEMENT WORKS PSiKYO
オールスターズ

発売日	6月発売予定
ジャンル	テーブル
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	カプコン
開発元	彩京
通信機能	対応(オンライン対戦)
対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス

? パーセント 4月28日現在 開発状況

http://www.capcom.co.jp/

CAPCOM NEVER END

オールスターズに勝利すると、美麗イラストが手に入る!!

今回紹介する新モードは、イラストが鑑賞できるギャラリーモードだ。ただし、ギャラリーには初めからイラストが揃っているわけではない。イラストを入手するにはどちらかの組み手モードで戦い、相手に勝利しなければならないぞ。倒した相手のイラストはギャラリーに追加される。また、イラストは大きく引き伸ばしたり、小さくして全体を見ることもできるのだ。

⬅まずは彩京組み手で勝負。最初の打ち手は『ガンバード』のマリオンだ。さ〜て、どんな打ち筋なのか、お手並み拝見といきましょうか。

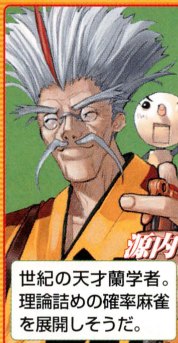
➡ツモ!!　やった逆転勝利。これでギャラリーモードにマリオンのイラストが加わることになったぞ。この泣き顔のイラストもゲットできたのかな。

⬆⬅ギャラリーモードを覗いてみると、おおいたいた、マリオン様のお姿が。方向ボタンで視点を動かせるのか。ふーむ、キレイだねぇ。

SIDE 彩京

『戦国エース』からはジェーン、天外、犬王丸、源内の4人。『ソルディバイド』はティオラ、『バトルクロード』からはティサが新たに加わった。

ティオラ
美しい姿を保ち続ける1016歳の大魔道士。彼女の持つ叡智に立ち向かうには相当な気構えが必要かも。



源内
世紀の天才蘭学者。理論詰めの確率麻雀を展開しそうだ。

犬王丸
人間にも負けない天才犬。でも肉球で牌は掴めるのかしら？

ティサ
日本古武術に関心を持つ少女。16歳と侮ると痛い目にあう?

天外
巨漢で怪力な僧侶。自慢の法力を使って麻雀に挑んでくる!?

ジェーン
金髪で青い瞳を持つ忍者。ひと筋縄ではいきそうにない感じ。

自分だけのコスプレを思う存分に楽しもう!!

本作の見逃せない要素はオールスターキャラたちの戦いだけではない。『対戦ホットギミック』の血統を受け継いだジャンファイターの活躍も必見だ。ネット対戦時に登場するジャンファイターは、言わばプレイヤーの分身。ジャンファイターのエディットは顔や体型、服装まで多岐にわたるため、さまざまなキャラを作ることが可能だ。そして一局終了ごとに行われるジャンファイトも熱い。まだまだお見せできないが技に関してもかなりの数を用意しているぞ。この戦い、麻雀より興奮するかも。

⬆ジャンファイターの服装には幼稚園児や自衛隊員まで も用意されている。ほかにも、ちょっとHなものもあるらしいが、まだ秘密。続報を待て！

⬆帽子だけでもこの種類。キミならどれを選ぶかな。

⬇お顔を細かくメイクアップ。ヒゲはもう少し濃くするかな。

⬅白タイツによる脳天唐竹割!!　まだまだこれ以外にも四の字固めや目からビームといった、麻雀とは関係ないわけわかんない技が登場するぞ。

CAPCOM NEVER END

コンマ1秒の判断が勝負を決める！

HEAVY METAL Geomatrix
ヘビーメタル ジオマトリックス

アメコミのキャラクターの魅力を活かしつつ、やり応え十分な戦略性の高い3D対戦アクションゲームに仕上がっているぞ！

発売日	7月12日発売予定
ジャンル	3D対戦アクション
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～2人（通信対戦時最大4人）
ビジュアルメモリ	4ブロック使用（通信対戦時6ブロック）
発売元	カプコン
開発元	カプコン
通信機能	対応（オンライン対戦）
対応周辺機器	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

70パーセント 4月28日現在 開発状況

http://www.heavymetalgeomatrix.com/

武器選択による有利不利、味方との連繋プレイ、さらには1対2の対戦もあり得るハンデを負った戦いなど、さまざまな要素が絡み合うのが『ヘビーメタル』の特徴。そのすべての状況判断を一瞬で下し、つねに有利な展開に自分をもっていかなければならいのだ。

⬅片方がブービートラップを仕掛け、もうひとりが掛かった瞬間を狙う、なんてことも。

⬅遠い敵にロックオンしているが、近い敵が自分に迫っている……。

➡即座にロックオンを近い敵に移して迎撃。一瞬の判断が勝敗を分ける！

登場キャラクターは全12体だぞ

キャラクターは前号で紹介したハウンド、ゼウス、スラッシュのほかに9名、合計12人いることが判明したぞ。それぞれ使命や利益といった目的でグループに分かれている。1グループは3人で構成されているぞ。アメコミならではキャラクターの魅力を存分に堪能しよう！

⬅4つに分けられたチームの中からキャラを選択しよう。

サージ

サイバースペースの治安を守る特殊戦闘部隊911エリートの一員。経験豊富なエキスパート。

キャシー

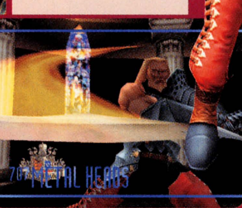
電子機器の扱いに秀でたルーキーの彼女。戦闘経験は浅い。子供っぽい雰囲気が彼女の魅力。

スタブ

911エリートのまとめ役。初期装備のミサイルランチャーが示すとおりパワーファイターだ。

デューク

先祖伝来の領地の奪還を誓う騎士団707メタルヘッズのリーダー。剣士として最高の技能を有する。



ディ

王女として生を受けた、おてんば娘。セクシーな外見だが、その剣技は並の男以上の実力を誇る。

ランス

戦士としての才能に恵まれた若きプリンス。向こう見ずな戦いは、いつもデュークを冷や冷やさせる。

行動パターンは無限大？　数々の操作とアイテムを使いこなせ！

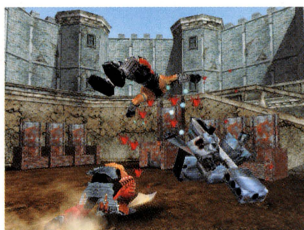
戦闘フィールド上には、さまざまな武器やアイテムが点在している。それらをうまく使いこなすのが、このゲームのおもしろさを倍増させるポイントだ。また、持っている武器や、ボタンの組み合わせでアクションが変わるのだ。すべて覚えて勝利を目指そう！

⬆物陰に隠れ攻撃のチャンスをうかがう。ここからジャンプして銃器で攻撃するなんて選択肢もアリ。

多彩なアクション!!

基本的なアクションは銃や剣での攻撃、ダッシュ、ジャンプの3つがある。銃や剣を持っていない場合もパンチ、キックといった攻撃が可能だ。ボタン同時押しで通常より攻撃力のあるスペシャルアタックが出せたり、自分の体力を仲間に与えることができたりと多彩なアクションが用意されているぞ。

⬅素手での攻撃は当然、パンチとキックのみ。攻撃力が低いので武器取得を早めに。



⬅武器がない場合のスペシャルアタックは、相手の武器を落とさせる効果を持つ。

➡スペシャルアタックでの攻撃。武器には使用制限があるからここぞというときに使用。

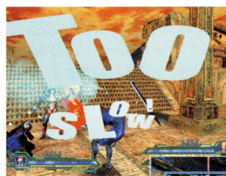
アイテムを活用せよ！

このゲームの特徴はフィールド上に点在する武器アイテムを取ることによって、自分の装備を変えられること。銃器系や剣系の武器、トラップ系の武器など、その種類は豊富。ライフアップやトラップを見破る補助系のアイテムもある。それらをうまく使いこなそう。

⬅フィールド上には、赤や青のエフェクトで囲まれたアイテムが数多く点在している。

➡もちろん気に入らなければ捨てることも可能。より高性能な武器を見つけて装備せよ！

攻撃系アイテム



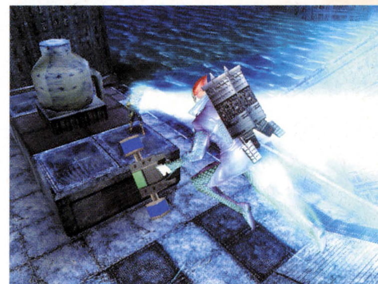
⬅スプレーガンはヒットした相手に落書きし、その言葉どおりの効果を相手にもたらす。

➡サテライトミサイルは、上空から相手を狙う画面に切り替わる、奇襲効果が高い武器。

⬅剣にも、連続攻撃可能なものや一撃で相手を切り飛ばすものなどさまざまな種類が用意されている。

補助系アイテム

⬅ブービートラップは相手からは見えないが基本。でも赤外線スコープを装備すれば、そのトラップを見破ることができるのだ



⬆ジェットパックは、空中での移動力がアップする。相手の攻撃をかわしたり、近づくときに重宝する。

ファントム

金で殺しをも請け負う腕利きの刺客たちが集う323エージェントのリーダー。残忍で冷酷な性格。

メイフライ

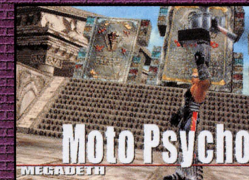
その外見は男を夢中にさせるが、正体は毒を持つ海蛇のように危険。す速い動きで獲物を翻弄する。

タルボット

もとは要人警護用に作られたアンドロイド。善悪の区別がつかず、その怪力で本能的に敵を殺す。

VGMはMEGADETHなどが参加

VGMはゲーム名のとおり"ヘビーメタル"を採用！　現代のメタルシーンの旗手MEGADETHを筆頭に4グループのアーティストがゲームを盛り上げている。



⬅超豪華ミュージシャンがこのゲームのために新曲をひっさげて参戦。熱い戦いに拍車をかける。

CAPCOM NEVER END

クレアとスティーブがアーケードにパワーアップして帰ってくる!

GUN SURVIVOR® 2 BIOHAZARD® —CODE:Veronica—

『ガンサバイバー』の新作がアーケードに登場! NAOMI基板だけにグラフィックもパワーアップしたぞ!

●発売:カプコン　開発:ナムコ
●NAOMI基板
●ガンシューティング
●6月稼働予定

『コード:ベロニカ』がガンシューティングになって登場だ!

去年の1月にプレイステーション用ソフトとして登場した『バイオハザード　ガンサバイバー』がパワーアップしてアーケードに登場するぞ！　ガンコントローラーを使ってフィールドを自由に動き回り、襲いくるゾンビをはじめとするクリーチャーを倒すという、ガンシューティングゲームとしては異色のコンセプトはしっかり継承されている。使用基板もドリームキャストとほぼ同じ性能を持つNAOMIだから、グラフィックの美しさ、動きの滑らかさは保証済みだね。

『ガンサバイバー』は記憶喪失の青年が主人公であったが、『ガンサバイバー2』ではタイトルが示すとおり、『バイオハザード　コード：ベロニカ』の主人公のクレアと主要キャラのスティーブを操ることになる。ゲームの舞台も『ベロニカ』同様、絶海の孤島ロックフォート。この島からの脱出が目的だ。

ガンシューティングでは珍しい、自由に動き回れる"フリームーブシステム"や本当の意味でふたりが協力できるシステムなど、画期的なだけに期待が膨らむよね。

メインは主観視点

➡ゾンビを撃ちまくるクレア。メインの視点は画面のとおり、キャラクターの主観(キャラの視界)に。迫力&怖さも倍増?

⬆『バイオ』シリーズといえば弾数が気になるところだけど、このゲームには弾数制限はなし！　撃ちまくろう！

ムービーシーンももちろんアリ

⬅もちろん怖さを演出してくれるムービーシーンも要所に挿入されている。完全に新作ムービーってところに気合いが感じられる。

チャレンジせよ!　ワールドランキング

昔は、アーケードのハイスコアのランキングというとお店での集計や雑誌でのランキングといったものしかなかった。最近ではインターネットが普及してきたせいか、それとリンクしたスコアランキングを採用するゲームも多くなってきた。『ガンサバイバー2』もその波に乗り、インターネットを利用したワールドランキングが展開されるぞ。参加方法は簡単で、ゲームオーバー時にパスワードが表示され、そのパスワードをWeb上で入力すれば、得点ランキング参加者の中での順位が表示されるというもの。ランキングを使ったイベントも企画中とのことなので、続報を期待しよう。

⬅ネームエントリーのあとにパスワードが表示されるのかな?

フリームーブシステムがガンシューティングの常識を変える!?

ガンシューティングといえば、強制的に進まされて敵が出てきて撃つというのが基本だ。だが『ガンサバイバー2』では、この点でフリームーブシステムを採用することで劇的に進化させている。それにともなった協力プレイの変化も見逃せないところだ。

ゲームの流れは既存のガンシューティングを継承したステージ制を採用。最後に出てくるボスを倒せばクリアーとなる。進化と安定感が混じりあった名作の予感がするね。

←パッと見た目はふつうのガンシューティングだけど、中身は別物?

基本的なゲームの流れは?

➡ステージ1がスタート。『ベロニカ』よろしく、当然刑務所からスタートですね。

←鍵を探してトビラから脱出するのが目的。自由に動き回れるのがミソ。

➡迫りくるゾンビを攻撃せよ。時間がかかりすぎると実験体が暴走する。

←ボスを倒せばクリアー。ボス戦時のみ敵のヒットポイントが表示されるぞ!

フリームーブシステムとは?　自在な操作が可能!!

『ガンサバイバー2』では、筐体の固定型ガンコントローラーを前後左右に動かすことで、キャラクターを任意の方向に動かすことができる。これがフリームーブシステムだ。フィールドを自由に動いて、配置されたアイテムを取ったり、ゾンビから逃げたりなど自由度の高いガンシューティングになっているぞ。

←鍵を入手するのが目的。つねにマップが表示されているから一目瞭然だね。

←銃を前後左右に動かすことで移動、横方向に回すことで体の向きが変えられる。そのほか攻撃やアイテム切り替えも含め、すべてガンコントローラーひとつでオーケー。

⬆自由に動き回ってアイテムを捜そう。通常の『バイオ』シリーズのように、敵から無理やり逃げることもできるのだ。

⬆←フィールド上には救急箱やアサルトライフルなど、貴重なアイテムが落ちているぞ。

協力プレイが可能!　ひとりよりふたりがいい?

どのような筐体構成になるか、いまはわからないが、『ガンサバイバー2』ではふたりでの協力プレイが可能になっている。もちろんふたりとも自由に動けるから、協力して撃ち込んだり、敵を挟み撃ちしたりもできるのだ。頭脳的なプレイが簡単攻略への道なのか!?

←⬆通常のガンシューティングゲームでは協力プレイといっても支援攻撃くらいしかできなかったが、このゲームではそれぞれ単体で動き回れるので、挟み撃ちや遠方からの支援攻撃も可能になったのだ。

CAPCOM NEVER END

攻略

ファミ通DC流『サクラ大戦3』徹底攻略第2弾!!

第一話〜第三話までのあらすじプレイバック

留学で巴里にきたはずの大神だったが、その真の任務は、巴里華撃団・花組の隊長になることであった。さっそく新たな機体、光武Fを駆って巴里の街に現れた怪人たちと戦い、勝利を収める。初期メンバーのエリカとグリシーヌに、サーカス団員のコクリコを加えてにぎやかになった巴里華撃団。さて、これからの戦いは？

⬅大神が巴里の街で最初に出会った少女、エリカ・フォンティーヌは巴里華撃団・花組の一員だった。

⬅貴族出身のグリシーヌも巴里華撃団の初期メンバー。頼りになる存在。

➡まだ幼い少女、コクリコは、3人目の隊員として巴里華撃団に参加。

記事を読むまえに 攻略ポイントをおさらい

『サクラ大戦3』を攻略するうえでのポイントを簡単におさらい。まずアドベンチャーパートで大事なのは、隊員の信頼度を上げるということ。信頼度の高さが戦闘パートの際の戦力に影響するからだ。戦闘パートでは、ムダがないように、効率よくARMSゲージを使用すること。

⬅信頼度はLIPSの際に上下。攻略を前提とすれば、信頼度アップの選択肢を見極めることが最重要課題。隊員の性格を把握せよ。

➡戦闘パートでは、ARMSゲージを使いこなす必要がある。ビジュアルメモリに表示される情報をうまく利用してムダは最小限に。

第四話〜第六話までを一挙攻略!

発売とともに人気急上昇の『サクラ大戦3』。今回は第四話〜第六話までを攻略。本誌掲載のフリー移動表を使えば、隊員たちとの出会いも増えるぞ！

発売日	発売中
ジャンル	ドラマチックアドベンチャー
価格	7800円（初回限定版9800円）
ドリームポイント	420ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	11ブロック以上使用
発売元	セガ
開発元	オーバーワークス／原案・監修：レッドエンタテインメント
通信機能	対応
対応周辺機器	ぷるぷるぱっく

http://sakura3.dricas.ne.jp/sakura3/

イラスト：藤島康介

第四話『泥棒は薔薇の香り』

グリシーヌとも打ち解けて、ややチームワークが増した巴里華撃団だが、まだまだ戦力不足の感は否めない。

巴里華撃団・花組に"過激"な新隊員入隊!

コクリコの一件で、市民のなかにも霊力を持った人間がいることがわかり、隊員候補者リストが作られていた。が、グラン・マが隊員候補にとすすめたのは、巴里市警に逮捕されたと新聞に記事が載っていた大悪党、ロベリア・カルリーニ。彼女が仲間に!?

←レイモン卿の屋敷を襲撃中に逮捕されたロベリア。グラン・マいわく、彼女には相当の霊力があるという。戦力としては願ってもない人材!?

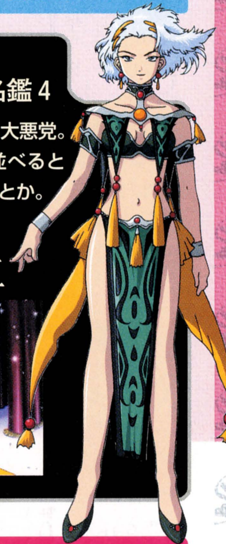
←ロベリアが投獄されたサンテ刑務所にきた大神たち。彼女に直接会って入隊の交渉をするが……。

➡巴里の街に新たな怪人が!? 美術館がつぎつぎと襲撃されているらしい。つぎなる怪人の狙いは?

巴里花組 キャラクター名鑑 4

巴里始まって以来の大悪党。いままでの罪状を並べると懲役は1000年以上とか。

ロベリア・カルリーニ



第四話　フリー移動1

サンテ刑務所に行くまえに各所を散策!

終了条件
時間切れ

サンテ刑務所に行くまえの1時間のフリー移動。シャノワール内からの移動になるが、前半の30分は街中のほうがイベント豊富。図書館のグリシーヌ連鎖イベントは見ておきたい。同じ時間帯で2度目に図書館に行くと、寝ているエリカに遭遇でき、起こすアナログLIPSが。後半の30分は、サーカスでコクリコの部屋が見られるクリックモードがあるぞ。

←図書館で、ブルーメール家の歴史をまとめた書物を読んでいるグリシーヌの連鎖イベント。この時点では下巻しかないが!?

←前半の市場では、グリシーヌとコクリコが動物のために野菜クズを集めている。このLIPSは、ふたりの気持ちを考えて。

Time Table

場所	人物	開始	終了
シャノワール			
●ロビー	ドミニク	13:00	14:00
●バー	ジュルジュ	13:00	14:00
●厨房	ジャン	13:30	14:00
●ステージ	シー※1	13:30	14:00
●道具室	エリカ※2	13:30	14:00
●秘書室	メル	13:30	13:55
●売店	シー※3	13:00	14:00
●支配人室	グラン・マ	13:30	13:55
●シャワー室	エリカ	13:45	14:00
●作戦指令室	グリシーヌ	13:00	13:30
モンマルトル			
●水辺の橋	グラン・マ&迫水	13:00	13:30
●サーカス	コクリコ※4	13:30	13:45
●カフェ	エヴァ	13:00	13:30
●カフェ	グリシーヌ※5	13:30	14:00
●レストラン	店主	13:00	13:30
●教会	エリカ&レノ	13:00	14:00
●警察署	エビヤン	13:00	13:30
●バー	マスター	13:00	14:00
●市場	グリシーヌ&コクリコ	13:00	13:30
●テルトル広場	タレブー	13:00	13:30
●テルトル広場	コクリコ&迫水※6	13:30	14:00
●図書館	エリカ	13:00	13:30
●図書館	花火	13:30	13:55
●図書館	グリシーヌ	13:00	13:30
●公園	メル※7	13:00	13:30
●花火の部屋	花火	13:00	13:30

※1(イベントキャッチ) ※2(イベントキャッチ) ※3(別の場所でシーのイベント発生時はいない) ※4(市場でのグリシーヌ&コクリコイベントを見た場合は、その直後より発生) ※5(13:30からはイベントキャッチ) ※6(13:30からはイベントキャッチ) ※7(イベントキャッチ)

ミニゲーム 軌跡の人(グリシーヌ)

1回目のフリー移動にて、13:30～14:00のあいだにカフェに行き、グリシーヌとの会話で"グリシーヌとパズルで遊ぶ"を選択することで発生。内容はチェスを使ったパズルで、スタート地点からゴールまで、通ることができるすべてのマス目を通過してコマを進めていけばクリアー。制限時間も設定されているので、あまりじっくり考えるわけにはいかない。やりごたえのあるパズルゲームだ。

←解答は決してひとつではないが、出だしで間違えてしまうと、タイムロスにつながることに……。

↑慣れてくれば、画面を見て瞬時に解答ルートが見えてくるようになってくる。何度もトライ！

第四話　フリー移動２

サンテ刑務所内でロベリアを追跡！

●終了条件●
ロベリア発見

ロベリアに会うために訪れたサンテ刑務所。所長に許可をもらって彼女に会うが、面会後にロベリアは脱走してしまう。というところで、彼女を捜すためのフリー移動に。ロベリアのいる場所は、ズバリ地下牢獄なのだが、各イベントで入手できるヒントが集まらないと発見できない。それまでは各牢獄をまわって、イベントをこなしていこう。各所で発生するイベントキャッチ、頻繁に入る携帯キネマトロンの指示には従うようにすればオーケー。イベントキャッチをすべて見ることで、爆弾解除のイベントが新たに発生。見ていない場合は、爆発して全員の信頼度が下がる。

←2号牢獄でグリシーヌが囚人と問答。LIPS後に囚人からロベリアの居場所のヒント入手。

←16:35には所長室が囚人の襲撃に遭う。囚人を捕まえれば、ロベリアの居場所のヒント入手。

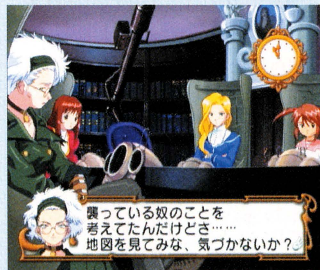
➡5号牢獄のイベントキャッチはコクリコの手品イベント。イベント後には、ヒントも入手。

➡爆弾解除イベントは、ダブルLIPSで展開。最後のダイヤルは、成功するまでくり返しとなる。

※1(イベントキャッチ)　※2(イベントキャッチ)　※3(イベントキャッチ)　※4(ヒントが揃っていない場合は発生しない)

会食モード 敵の襲撃は ルーブル オランジュリー どっちの美術館？

襲撃を受けた美術館の示された地図を見て、つぎに怪人に襲われるのはどこの美術館か推理する会食モード。ロベリアは、自分の経験からルーブル美術館だと主張。グリシーヌは、警備の点からもルーブル美術館はあり得るはずがなく、オランジュリー美術館ではないかと主張。ふたりの意見を聞きつつ、どちらの美術館に警備に行くかを決定する。エリカ、ロベリアはルーブル美術館を支持。グリシーヌ、コクリコはオランジュリー美術館を支持。以上を頭に入れて話を聞いていこう。



↑大泥棒のロベリアの意見は、説得力もあり参考になる。これで正解か？

←いちおうグリシーヌ側にも話を聞くこと。どうしてオランジュリー美術館だと思うのかを聞くことができる。

➡あとは、自分がそうだと思った美術館を支持する側に集中的に話を聞こう。最後に自分でどちらかを選択する。

第五話『黒衣の花嫁』

ロベリアの加入でかなり戦力が強化された巴里華撃団。残された隊員の席はひとつ。さて、誰が新隊員に!?

残る新隊員枠はあとひとり！ その候補は!?

巴里華撃団の隊員枠があと1名分だということがグラン・マから告げられる。隊員候補の書類が集められているが、その中に隊員にふさわしい人材はいない。そこで、街中に出て霊力保持者を捜すことに。ジャンが作ってくれた秘密兵器を持って街を探索だ。

⬅もうおわかりのように、残る巴里華撃団のメンバーとして加入するのは花火。彼女はどんなカタチで巴里華撃団に入ることに!?

⬅後半のフリー移動では、花火とともに街中を移動するのだ。この時点で信頼度を稼ごう。

➡戦闘パートでは、花火の悲しい過去が明らかに。彼女は、乗り越えることができるのか!?

巴里花組 キャラクター名鑑5

日本の男爵家である北大路家の令嬢。奥ゆかしく、物静かで、微笑みは絶やさない。

北大路花火

第五話　フリー移動1

隊員候補を捜し出すために街中を歩く！

●終了条件●　時間切れ

霊力計測機を持って、街中を回るフリー移動。霊力保持者捜しも重要だが、もっと重要なのが、コクリコ、ロベリアの連鎖イベント。ロベリアはシャノワール地下倉庫にできた彼女の部屋に2回目に行くと発生。コクリコは、サーカスに行けば発生。図書館ではグリシーヌの2回目の連鎖イベントも。また、大神のアパートでは、なぜかロベリアが部屋の中に……!?

ロベリアの部屋

Time Table

場所	15:00	15:05	15:10	15:15	15:20	15:25	15:30	15:35	15:40	15:45	15:50	15:55	16:00
シャノワール													
●ロビー	ドミニク	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	
	ロベリア※1	→	→	→	→	→							
●バー	ジュルジュ	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	
●楽屋	踊り子	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	
●ステージ	シー	→	→	→	→	→	グラン・マ	→	→	→	→	→	
●秘書室	メル	→	→	→	→	→							
●売店	シー	→	→	→	→	→							
●エレベーターホール	ロベリア※2	→	→	→	→	→							
●シャワー室						ロベリア	→	→					
●ロベリアの部屋	ロベリア	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	
●作戦指令室	グラン・マ	→	→	→	→	→							
●格納庫	ジャン	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	
モンマルトル													
●水辺の橋	迫水	→	→	→	→	→	市民	→	→	→	→	→	
●サーカス	コクリコ	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	
●カフェ							メル&シー	→	→	→	→	→	
	エヴァ	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	
●大神のアパート							ロベリア※3	→	→	→	→	→	
●レストラン	店主	→	→	→	→	→	グリシーヌ	→	→	→	→	→	
●教会	エリカ	→	→	→	→	→							
●警察署	エビヤン	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	
●花屋									コレット	→	→	→	
●墓地	グリシーヌ	→	→	→	→	→							
●テルトル広場	コクリコ※4	→	→	→	→	→	カトリーヌ	→	→	→	→	→	
●ブルーメール邸玄関	コレット、ローラ※5	→	→	→	→	→	タレブー	→	→	→	→	→	
●図書館	市民※6	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	
	グリシーヌ※8	→	→	→	→	→							
●公園	市民※7	→	→	→	→	→	エリカ	→	→	→	→	→	

※1(時間経過なし) ※2(時間経過なし) ※3(イベントキャッチ) ※4(15:30からはイベントキャッチ) ※5(15:00〜15:25のイベントは、1回目がコレット、2回目がローラが登場) ※6(イベントキャッチ) ※7(イベントキャッチ) ※8連鎖イベント2(連鎖イベント1を出したときのみ発生)

ミニゲーム 明日の錠(ロベリア)

フリー移動1でロベリアの部屋へ行ったあと、部屋を立ち去ろうとした際に蒸気仕掛けの箱のカギ開けを手伝ってくれと頼まれる。これに応えることでミニゲームが発生。玉型のカギを壁や障害物に触れないようにしながら移動させ、時間以内にカギ穴に入れればオーケー。壁や障害物にぶつかるとタイムロスとなる。玉の移動の際にはダッシュもでき、それをうまく使うことが攻略のカギとなる。

⬅細くうねった通路に沿って玉型のカギを移動させていく。慎重かつスピーディーな操作が必要。

⬆慎重になりすぎてゆっくり行くよりは、多少の爆発は覚悟してダッシュしたほうが得点はよくなる。

会食モード 巴里華撃団の新隊員は花火!?

新隊員について話す会食モード。エリカは、花火を新隊員にどうかと推薦。花火は戦いに向かないと主張するグリシーヌ。新隊員にはまったく興味のないロベリア。コクリコもエリカ同様に花火といっしょに戦いたいと言う。以上のことを踏まえて、会話を開始。ポイントは、花火のことを聞き出しつつ、新隊員の話も同時に進めていくこと。花火のことを聞きすぎると、会食失敗になってしまう。

⬅序盤はグリシーヌ以外の人に話を振り、花火の話題を進める。

⬅ある程度話が進んだら、グリシーヌに話を振って新隊員の話題に戻すようにする。

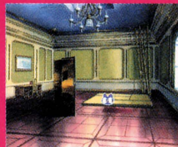
➡会食成功で、終わらせるかどうかの選択が。花火の話題の進展度で信頼度変化。

第五話　フリー移動2

花火とともにモンマルトルを移動する！

●終了条件●
時間切れ

グラン・マに頼まれて花屋に花を取りに行った大神は、つい花火のことが心配になって足を運んだ墓地で花火と出会う。その後、いっしょに食事をする約束をしたふたりは、ともにモンマルトルの街中を歩くことに。ここでは、移動の中心はあくまで街中。シャノワール内は移動場所が制限されているのだ。


⬅花火の部屋や図書館など、この時点で花火の信頼度を稼ぐことが可能。

⬅レストランに行っても食事はできない。席が空くまで、各所を散策だ。

Time Table

	12:00	12:05	12:10	12:15	12:20	12:25	12:30	12:35	12:40	12:45	12:50	12:55	13:00
シャノワール													
●一階客席	グラン・マ※1												
●楽屋	踊り子												
●秘書室	メル												
●売店	シー												
●エレベーターホール	メル												
モンマルトル													
●水辺の橋							エリカ&グリシーヌ&コクリコ						
●サーカス		コクリコ											
●カフェ							コクリコ						
●レストラン	店主												
●教会	エリカ&レノ												
●警察署	エビヤン												
●バー							ロベリア&マスター						
●花屋	コレット												
●墓地	花火												
●市場							エリカ※2						
●日本大使館	迫水												
●ブルーメール邸玄関	グリシーヌ&ローラ						タレブー						
●花火の部屋	花火												
●図書館	花火												
●公園	ロベリア						グリシーヌ						

※1(イベントキャッチ) ※2(イベントキャッチ)

第六話『巴里の休日』

ついに最終的な巴里華撃団のメンバーが揃い、臨戦体制が整ったところで隊員のみんなに特別休暇指令が。

日ごろの激務を忘れてつかの間の休息

5人の怪人を相手にした激しい戦いも無事に終え、巴里華撃団にはしばしの休息が訪れた。そんなところにグラン・マから特別休暇の指令が。じつはシャノワールが2日間の改修工事に入るというのだ。せっかくの巴里での休日ということで、巴里華撃団の誰かを誘ってデートをすることに。そんな休暇初日、朝ゴハンを食べようとカフェに行った大神のもとに懐かしい声が聞こえてきた……。

➡休暇の初日に大神のもとに現れた男は、月組の隊長、加山雄一だ。

➡グラン・マから休暇中はデートをするように言われる大神。

➡後半のフリー移動はなく、巴里花組隊員とデートをすることになる。

シー・カプリス

グラン・マの秘書兼売店の担当。明るく、元気で好奇心旺盛。甘いものが好きで、お菓子作りが趣味。

メル・レゾン

グラン・マの秘書で、シャノワールの事務から経理までもこなす才女。冷静で落ち着きがある反面、控えめな性格で人見知りする。

第六話　フリー移動

日本からきた加山に巴里の街を案内！

●終了条件●

ポーチでのセレクトで「シーの仕事を手伝う」を選択、ロビーでのセレクトで「加山と別れる」を選択、シャノワール見学ツアー後のセレクトで「秘書室に行くよ」を選択、時間切れ

日本からやってきた加山に巴里の街を案内するのが目的。加山にはシャノワールの案内も頼まれるのだが、シャノワール内は自由に入ることができなくなっている。が、シーに案内をお願いすることは可能。案内終了後、シーがシャワーへ行くと言い、おなじみのセリフが……。街中では、加山がらみのイベントも多数用意されている。12:30からの花火の部屋も要チェック。

➡加山が絡むイベントもいくつかあり。エリカとのチョンマゲ話も。

➡グリシーヌの部屋での香水イベント後は、各所で会話が変化。

Time Table

	12:00	12:05	12:10	12:15	12:20	12:25	12:30	12:35	12:40	12:45	12:50	12:55	13:00
シャノワール													
●ポーチ	加山											→	
●ロビー	シー※1											→	
●一階客席	メル&シー※2											→	
モンマルトル													
●サーカス					コクリコ							→	
●レストラン	グリシーヌ&花火					→							
●教会	レノ											→	
●水辺の橋							エリカ					→	
●バー	ジャン					→	ロベリア					→	
●警察署	ロベリア&エビヤン											→	
●市場	エリカ&コクリコ					→							
●テルトル広場	ロベリア※3											→	
							花火※4					→	
●日本大使館	グラン・マ											→	
●ブルーメール邸玄関	タレブー&ローラ											→	
●グリシーヌの部屋							グリシーヌ					→	
●花火の部屋							花火					→	
●公園	迫水											→	
●図書館					グリシーヌ					→			
●花屋	コレット											→	

※1（ポーチイベントから自動発生）※2（ロビーイベントから分岐で発生）※3（通過強制イベント）※4（ロベリアのイベント終了後から発生）

誰を誘う？ 巴里花組隊員との楽しいデートイベント！

第六話は、後半のフリー移動はなく、巴里花組隊員とのデートイベントとなる。キネマトロンで選択した相手がデートの誘いをかけてくる。誘いをオーケーすることで、つぎの日にデートイベントが発生。ひとり誘ったあとは、残りの4人の中からいちばん信頼度の高い相手から順にデートの誘いをかけてくる。デートは最大ふたりまで誘うことが可能だが、ひとりだけに絞っても可。ふたりのデートを受けたほうがふたり分の信頼度アップを見込めるが、ひとりの場合はひとりだけになったぶん、信頼度の上昇率はやや高くなる。デートを断ると信頼度がダウンするので注意。

⬆彼女の趣味である森林浴を楽しむグリシーヌとのデートイベント。かわいいウサギの親子を見て……。

⬆デートをするまえにカジノで資金稼ぎをするロベリアとのデートイベント。彼女の言うことに従おう。

⬆エリカとのデートは、公園で子供たちとサッカーを。彼女らしい無邪気な内容のデートイベントだ。

⬆なんと、コクリコが手料理をごちそうしてくれるコクリコのデートイベント。だけど材料が!?

⬆恋愛映画を観に行くのは、花火とのデートイベント。恥ずかしがっている彼女の気持ちを考えて……。

戦闘パート 第四話 ルーブル美術館

美術館内の戦闘は、物陰にいる敵に注意。射程の広い砲台の対処もポイントだ。

通路の美術品収納作戦

通路に飾られた美術品を収納していく作戦。美術品を通路の出入り口へと押し出すことで収納となる。敵の対処をしつつも、できるだけす速く美術品のもとに移動したい。足の早いロベリアやコクリコを前衛に出し、後方からそのほかの機体で援護していくように。

⬅美術品は通路の外に押し出すことで収納。全7個のうち、3個破壊されると作戦失敗になるので細心の注意を。

➡壁際の敵を攻撃する際に、美術品をいっしょに攻撃してしまわないように。とくにコクリコ機は注意！！

高級美術品保護作戦

美術館の奥にある高級美術品だけを守ればいい作戦。作戦の成功のためには、大神機が高級美術品の前にたどりつき、高級美術品を台座から取り外せばいい。とにかく大神機だけをす速く移動させ、あとのメンバーはひたすら援護を。敵の全滅は考えなくていいぞ。

⬅大神機を先頭に出し、戦わずに防御重視で進撃。ほかの仲間は後方から援護するように進ませればいい。

➡高級美術品の前で終了させれば、美術品を持ち上げるアナログLIPSが。あまり強い力は出さないで。

BOSS vs ノクテュルヌ

特殊攻撃に注意！

作戦を"山"にして防御を使いつつ戦うのが望ましい。単体の攻撃力自体はたいしたことないのだが、光武Fの動きを一定時間マヒさせる電撃攻撃（必殺攻撃）を使ってくる。攻撃を受けると回避できないので、できるだけ被害が小人数になるようにしたい。

ナーデル

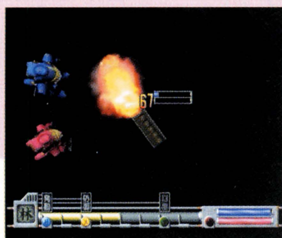
⬅必殺攻撃を警戒し、光武Fを分散して終了させよう。

戦闘パート Battle Part 第五話 オペラ座

花火の記憶の中に残る船上での戦いの前半戦と、オペラ座での後半戦の二部構成。

浸水に注意しながら船上の花火のもとへ

船の甲板にいる花火のもとまでたどりつければいい。船は浸水が進んでおり、水の中に浸かるまえに移動していかなければならない。1ターンで1段分の浸水があることを頭に入れ、確実に進んで行くように。道中はおもに段差を登っていくことになるので、必ず足の早い機体を先頭にさせないと、途中で無意味な渋滞を起こしてしまう。機体を停止させる位置も、必ず端に寄せておくこと。鉄柵と敵機は最低限だけ破壊し、とにかく急ぐ。砲台（ロングソード）は意外に射程距離が広いので、近くでターン終了はしないように。


➡通路をふさぐ鉄柵は、ひとつでも破壊すれば先に進める。必殺攻撃を使ってもいいのでムダなく。

➡段差を登る際は、光武Fの停止位置に注意。通路の真ん中で停止してしまうと大渋滞に……。

➡機体によっては階段を使わなくても段差の登り降りがオーケー。その特性を早めに把握しよう。

➡砲台（ロングソード）の射程はこんな感じ。うまく死角となる停止位置を見つければ破壊無用。

BOSS vs セレナード

まずは地上に落とせ！

マスク・ド・コルボー

ここは、2度の戦闘を行うことに。セレナードは飛行能力をもっているので、まずはエリカ、コクリコの攻撃で飛行ユニットを破壊する必要がある。落下させたら集中攻撃で。2度目の戦いは、花火の参戦がある。

⬆花火が参戦する2度目の戦いでは、グリシーヌと花火の協力攻撃が出やすくなっている。これをうまく利用しよう。

戦闘パート Battle Part 第六話 シャンゼリゼ通り

第六話の戦闘は、ボス戦はなくザコ戦だけで終了。だが、手ごわくなっているぞ。

地面に開いた穴に隠れながらじっくり進撃！

チームワークの悪さを露呈してしまう巴里華撃団・花組。敵の挑発に乗ってしまい、戦闘まえにデートした以外の機体は敵陣に向かって行ってしまうため、開始早々ピンチとなる。進撃の際は、砲台からのレーザー攻撃を避けるために、通りに開いた穴に隠れながら移動させないといけない。穴に入る際には、多少の移動力がいるので、ゲージの残りには注意。ポーン（オランジュ）は、かなり防御力が高いので、さきにポーン（ブラウ）を狙うのも手。砲台は斜め横から攻撃すれば安全だ。

⬆ターン終了時は穴の中に入るか、砲台の攻撃が届かない位置へ。無理して移動しすぎるのは厳禁。

⬅穴の中からも広範囲に攻撃可能なコクリコは、この戦闘で重宝する。うまく利用したい。

➡砲台は、こんな感じで斜め前から攻撃すればオーケー。近づきすぎるのは危険だ。

戦闘中イベント デートした隊員で変化！

事前にデートした隊員で戦闘中に発生するイベントが変化。2ターン目と4ターン目には、デートキャラのLIPSが発生。また、デートした隊員がふたりの場合、隣接して終了することで会話が発生する。

⬅2ターン目にはデートひとり目、4ターン目にはデートふたり目とのLIPSが発生。

➡ふたりのデートキャラどうしを隣接終了させると、ちょっとした会話が。組み合わせ多彩。

攻略 SGGG セガガガ

第一～八話までを一挙に大攻略だ!!

一般販売も決まってさらにイキオイづく本作。今回は、クライマックス直前の第八話までを一気に攻める！

発売日	発売中	通信機能	なし
ジャンル	シミュレーションRPG	対応周辺機器	非公開
価格	5800円（初回限定版9800円）		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	15ブロック以上使用		
発売元	セガ		
開発元	ヒットメーカー		

http://www.segagaga.com

ストーリーをチャートで確認！

発売から約1ヵ月。キミたちのセガは再建されているかな？　今回は、攻略にてこずっているプレイヤーのために有力情報をお届けだ。とそのまえに、研究所内での注意事項を少々。研究所は、一度出たら30日間が経過する。効率よくゲームを進めるためにも、レベルアップと仲間集めは並行して行おう。突入まえにはアイテム購入も忘れずに。

↑物語後半のカギを握るクール特務部長。

開催！コミケット！

出現条件　8月中旬と12月末に移動パートに現れる

隠しダンジョンとして出現するコミケ。その出現条件は、なんと現実同様に盆と暮れの時期。強力な人材が獲得できるので、ぜひ足を運ぼう。

⬅⬆週一秋葉でビッシリの場内。彼らを倒すと……!?

隠しクリエーターも登場！

スゴ腕ピンク

同人活動で大忙しのプログラマー。戦って勝つと仲間にできる。能力は全体的に高い。

Root

レトロゲーム研究家のプログラマー。ちなみに、コミケ人脈の性格はすべてマニア。当然？

みんだなお

古くはアニパロ、現在は論客として知られるマルチ作家。『アトラゴン』知ってる？

第一話　セガガガ始動！

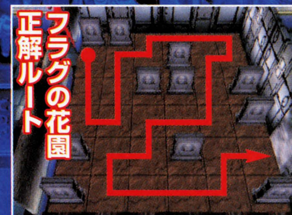
クリアー条件　A研の獲得

A研は最初のダンジョンだけに、さほど難しくはない。ゲームに慣れることを心がけよう。

1. **フラグマンと会話をする**
まずはA研入口付近にいる赤い人物フラグマンと会話。今後なにかと、主人公の手助けをしてくれる人物だ。
2. **ディレクター鈴キと対決する**
行く手を阻む鈴キと対決。レベルを2程度まで上げていれば楽勝で倒せる。勝負に勝てば仲間になるぞ。
3. **プログラマー岡と対決する**
プログラムブースの奥にいる岡と対決。勝利後プログラムチーフに話しかけると、一度入り口付近まで戻される。
4. **金のフラグの種を入手して本社売店へ**
岡の机にある"金のフラグの種"を入手したら、一度A研を抜け出て本社売店へ。フラグウォーターをもらう。
5. **金のフラグを入手しプログラムチーフと対決**
フラグウォーターをフラグ管理ルームの空き鉢で使用。金のフラグを入手したら、プログラムチーフと対決だ。
6. **スイッチを押して喫○室をキレイに**
喫○室で弥生ちゃんが立ち往生している。机の上のリモコンのスイッチを押し、煙をはらってあげよう。
7. **デザインチーフと対決する**
デザインブースの奥にいるチーフと対決。攻撃は弥生ちゃんにまかせて、自分は回復に徹していれば大丈夫。
8. **中間管理職に萌えるポスターを渡す**
資料室に陣取る中間管理職。彼をどかすには、デザインブース内の人物からもらえるアイテムを渡せばよい。
9. **フラグの花園のパズルを突破する**
ひと筆書きの要領で、フラグの花園を花で満たせば扉が開く。右の図を見て、正解のルートをたどろう。
10. **A研部長と対決**
ついにA研部長と対決。戦うまえに、体力と夢を上限まで回復しておこう。"処理落ち"が使えれば楽勝だ。

攻略ポイント

まずは、開発に必要なスタッフを獲得しつつレベルを上げる、効率のよいプレイ方法を身につけよう。仲間にするのは、デザイン/プログラムブースにいる、比較的能力の高い人物に的を絞るべし。



第二話 開発開始！目指せ百万本！

クリアー条件 B研の獲得

3つの派閥が対立しあうB研。出現スタッフも強くなるので回復アイテムを忘れずに用意。

1. **お告げを聞いたあとスタッフと会話する** 入り口奥のエビ広場まで進んでエビのお告げを聞く。そのあとに、周囲にいるスタッフ全員に話を聞こう。
2. **ラマンと会話して月組へ移動** B研で主人公の手助けをしてくれるラマンと会話する。そのあと彼に着いていき、月組へと進入しよう。
3. **月組リーダーと会話する** ラマンを追いかけて月組リーダー室へ。戦闘にはならず、3つの派閥が対立するB研の内情を教えてくれる。
4. **デザインチーフの造反を鎮圧する** 内乱を起こした月組スタッフたちを鎮圧する。戦闘が連続するので、体力回復は万全に。首謀者はメカ王。
5. **星組へ行くものの投獄されてしまう** メカ王を説得すると星組へと行けるように。だが、星組リーダーに、スパイと思われ投獄されてしまう。
6. **独房から脱出して星組リーダーと対決** 隣りの房の男に話しかけ独房から脱出。続いて、星組リーダーと対決。"処理落ち"や"寒い話"で対抗しよう。
7. **月組に戻るが再度投獄されてしまう** 月組に戻るも、またもスパイ容疑をかけられて再度投獄。独房内部を調べて、ラマンの手助けにより脱出。
8. **お告げの合間に花組へと潜入** 月組でラマンのモバイルを入手したら広場へ。ラマンを追って、制限時間内に転送ポートまでたどり着こう。
9. **道場の前での70人組み手に勝ち抜く** 道場の入り口に陣取るマッチョ軍団70人と対決。一度に数人を道連れにできるので、戦いは数字以上にラク。
10. **花組リーダーにより反省室へ送られる** 花組リーダーと会話するも、強制的に反省室へと飛ばされてしまう。スタッフの話を聞いて、広場へ戻る。
11. **秋葉原へ行きデプロを説得** ラマンと話してともに秋葉原へ。星組リーダーの洗脳を解くため、ジャンク屋の奥にいるデプロを説得する。
12. **B研に戻り花組リーダーと対決** デプロ、ラマンを従えて再度B研へ。今度こそ花組リーダーと対決だ。レベル27程度でないと苦しいぞ。
13. **黒幕・アダルトチルドレンと対決** 事件の黒幕であるアダルトチルドレンとの対決。花組リーダーを倒せたなら労せず勝てるはずだ。
14. **エビ・エビ2号と連戦！** 各リーダーを（強引に）説得したあと、広場のエビのもとへ。暴走したエビとの2連戦を勝ち抜けばB研獲得。

攻略ポイント

B研内部では、着実にレベルを上げながら人員を獲得。クリアー後のソフト開発に備え、有能なスタッフを仲間にしておこう。オススメは"メカ王"と"基本マッチョ"。またB研解放後には、秋葉原での買物が可能に。良質アイテム多し。

↑B研ラスボス・エビ2号との対決時には、弥生ちゃんがアシスト。攻撃は彼女にまかせて回復に専念しよう。

第三話 第一の刺客！カオリン登場

クリアー条件 カオリンを負かす

ついにドグマ幹部のカオリンが登場。C研を獲得し、"萌え"るソフトを開発するのだ！

1. **貧民層長と会話する** まずは1階の入り口右側にある部屋で貧民層長と会話。階層に分けられたC研のシステムを説明してくれる。
2. **GD生産ラインのスタッフと会話する** 中央のラインにいる人物に話しかけると倒れてしまう。Cマンが登場しGDのデバッグを引き受けることに。
3. **GD-ROM上のバグを退治する** 倒れたスタッフの位置まで戻ってバグ取り作業開始。数字が50・150・350ごとに会話イベントが発生する。
4. **貧民層長の呼び出し後、再度GDデバッグ** 350まで達すると、一度貧民層長からの呼び出しが。会話後作業に戻って、ノルマ600を達成すると終了。
5. **Cマンの告発、貧民層長との対決** 実績が認められ富豪層昇格。だがCマンの告発（右上の棚をチェック）により貧民層長を説得するハメに。
6. **富豪層へ上がりプレゼン会議に参加** 2階の富豪層に上がったら、まずは富豪層長の部屋へ。スタッフが大挙するプレゼン会議での話を聞く。
7. **プレゼン用のキーワードを収集** 平民層にいるスタッフたちと会話して各キーワードを入手。戦闘する場合もあるので体力回復を忘れずに。
8. **集めたキーワードで富豪層長にプレゼン** 富豪層長の部屋でプレゼン開始。スタッフから得たキーワードをうまく選んでいって好感度を上げよう。
9. **富豪層へ上がりアイテム交換** 富豪層長との会話後"わらしべ"を物々交換。風呂ギライ→オレがオレが（戦闘）→アセンブラウィザードの順。
10. **平民層に戻りアイテム交換** "伝説の木の枝"を入手後2階に戻り、右上の男から"伝説の同人誌"→十字路の男から"レアカード"を入手。
11. **貧民層に戻りアイテム交換** 1階に戻り、層長室横にいるカード男から"ポスタマゲドン"→層長室Cマンから"あのお方の名刺"を入手。
12. **富豪層でプロジェクトナンバー入手** 裸の王様から"プロジェクトナンバー"入手。富豪層長のもとへ行くも、策謀により大貧民層に落とされる。
13. **大貧民層で萌え老と会話** 地下の大貧民層に落とされた主人公。まずはマップ下方にいるC研の生き字引、萌え老と会話する。
14. **元貧民層長と会話する** マップ右上にいる元貧民層長と会話。C研での権力闘争のむなしさを語られ、自分を見つめ直すことに。
15. **再び萌え老と会話し弥生ちゃんと連絡** 萌え老の場所まで戻って話を聞き、さらにマップ右上のアンテナマーク上から弥生ちゃんに連絡をいれる。
16. **富豪層長と対決し、再度萌え老と会話** 大貧民層へと送り込まれた富豪層長と対決。勝利したら、またも萌え老のもとへ（必ず正面に立つこと）。
17. **萌エレベーターに乗り各層スタッフと対決** ハッタリ技"萌え萌え"を習得し、カード男、赤マント、富豪層長と3連戦。体力回復のタイミングが重要だ。
18. **大富豪層の増長Cマンと対決** 最上階のボス、増長Cマンと対決。防御力が高いので、さきほど覚えた"萌え萌え"を使ってから説得しよう。

攻略ポイント

カオリンのソフトの発売期日（約半年後）が決められているので、時間をムダにはできない。すなわち戦闘で負けることは許されないのだ。C研突入まえには、回復アイテムを多めに購入しておこう。また、めんどうがらずに戦闘を重ね、推奨レベルを上回るようにすべし。

SIMパート カオリンとの対決では──

対カオリン用ソフトは、CマンをC研のディレクター枠に据えて開発する。カオリンより早く発売する必要があるため、有能なスタッフはすべてC研に投入。回復アイテムも出し惜しみしないで使用し、宣伝や設備投資も怠りなく。カオリンに負けてもゲームは進むが、シェアを奪われてしまうぞ。予算に不安があるなら、もう1ライン並行して手軽なソフトを開発して稼ごう。

第四話 超次世代機を開発せよ！

突如発表されたドグマの次世代機に対抗するため、本社最深部のD研へ突入！……とは言うものの、ここでの戦闘や開発は一切ナシ。だが、社長の入院やクールの登場、謎の装置ドルメヒカなど、物語は怒涛の急展開を見せていくことに。

⬆E-SWATを引き連れて登場のクール。そして弥生ちゃんは捕らわれの身に……。

第五話 失脚！クールの罠！

こちらもイベントのみで進行。クールの差しがねで、プロジェクトは規模縮小。主人公は、吹き溜まりP研に送りこまれたあげく、セガから追い出されてしまう。ちなみに、クールの問いに"いいえ"と答えてもゲームは進行するぞ。

⬅人材も設備の劣悪なP研。Pってパ（以下自粛）。

第六話 復活のセガガガ

クリアー条件 ミニゲームのクリアー

セガを追われ失意に沈む主人公。だが、復活のチャンスは思わぬところから訪れた……。

アレクの口添えで、バイトの身ながらもセガに再就職した主人公。攻略法を参考に、みごと2種類の仕事（ミニゲーム）をやり遂げるべし。なお、A研部長の問いは間違ってもやり直しがきくので安心してやる気のない返事をしてみよう。

⬅多摩川の土手でアレクに説得される。泣けます。

筐体拭き（DTTT） ミニゲーム

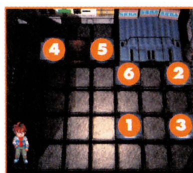
汚れた筐体を連射で掃除。A・Bボタンを交互に押す必要があるので、人差し指と中指で、それぞれのボタンを押すと速いぞ（通称トリル打ち）。

⬅すす速い連射と移動で目指せ高得点（やるからには！）。

倉庫整理（GKKK） ミニゲーム

ROUND2

ラウンド1は簡単なので、ラウンド2から解説しよう。まずは①の荷物を右に蹴る。その状態のまま、②・③を上に蹴りトラックの荷台へ。④を上、右の順で荷台に載せたら、①を上に蹴る。あとは、残った⑤を上・右の順で荷台に。⑥を上に蹴ったらクリアーだ。



ROUND4

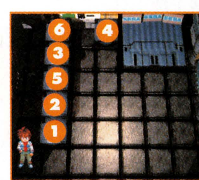
最初に①の荷物を上に蹴って荷台へと載せる。つぎに、②を右、上の順番でトラックに載せよう。真ん中の列は、③と④をそれぞれ上に向けて蹴飛ばす。あとは、⑤を右、上の順で動かして搭載。残った⑥を真上に蹴飛ばせば、すべて詰みこみ完了だ。

ROUND3

まず①の荷物を右に蹴飛ばし、いったん置いておく。続いて②、③、④の順で上に、⑤を右に蹴飛ばして、それぞれ荷台に載せる。つぎに、最初に動かした①を上、（回り込んで）左、上の順で蹴飛ばし、⑥の下の位置へ。あとは、①と⑥を右に蹴飛ばせばオーケーだ。

ROUND5

縦に並んだ荷物を、どの順番で載せていくかがポイント。まずは、①を右、上の順番で荷台に載せ、②も同じ手順で載せる。つぎに、③と④を右に蹴飛ばして荷台へ。⑤を上、右の順で動かしたら、⑥を右につめてクリアーとなる。思っているよりも簡単だぞ。



第七話 いくぜ！業界制覇！

クリアー条件 シェア100%

みごとに現場復帰を果たした主人公。開発ラインをフル稼働させ、業界制覇を目指そう！

クールの陰謀が暴かれ、主人公は現場復帰。ここから先は、ゲーム開発に専念することになる。これまでに獲得したスタッフを総動員して、ラインをフル稼働させよう。基本的には、手軽なソフトで予算を稼ぎつつ、平行して大ヒット狙いの大作を開発していくのがよい。ただし、大作は開発期間が長くなるため、スタッフへの負担も大きい。指示やアイテムを上手に使い、こまめにケアしよう。苦しいときには、ギャンブルで"もえもえ"の指示に賭ける手もある。また、特定シェア率を達成すると、ドグマの刺客との対決となるぞ。

D研クリエーターを獲得せよ！

七話開始後、D研が攻略可能に。歴代のセガキャラを仲間にできるが、かなり手ごわいのでレベル40以上は必要。だが、D研は撤退しても日数が経過しないので、"UFO"で捕まえては撤退、をくり返して全員仲間にしよう。

⬅ハッタリ技でセガキャラを仲間に。ただしアレクは不可。

VS 人工生命E（早作り対決）

シェアが40パーセントを超えると、人工生命Eが早作り勝負を挑んでくる。期間は約3ヵ月。ノルマは30万本以上だ。なにしろスピード重視なので、予算75万円クラスの作品を1発で作り上げよう。本数は宣伝で伸ばすべし。

⬅言うまでもないがEとの対決には精鋭スタッフを当てよう。

VS ドグマ博士（本数対決）

80パーセント以上でドグマ博士が登場。期間は約6ヵ月だが、ノルマの80万本達成が相当シビア。予算220万円クラスの作品でないと対抗は厳しい。だが、彼を倒せば業界制覇はほぼ確実。残りの予算すべてを注ぎ込んで挑もう。

⬅最後の刺客ドグマ博士。彼を倒せば業界制覇は目前だ！

セガガガちょっとイイ話 D研でゲームキャラ獲得&超次世代機開発!!

D研のセガキャラから入手できる"ゲームの魂"。これを融合させることで、超次世代機が開発可能だ。ただし、一度のプレイで1機種しか作れないうえ、期日も数十日が必要。期日に余裕がなければ、無視してもかまわないだろう。

⬅基本的には同色の魂を組み合わせる。それ以外の組み合わせも……!?

登場ゲームキャラ&所持する魂

ばくばく犬	熱	オパオパ	楽	ソニック	速
アミーゴ	音	アレックス	優	ネイ	美
ばくばくパンダ	技	ナイツ	夢	大統領の娘	智
ドラゴン	力	ばくばく猿	馬	ゲット魚	魚
ゾンビ	腐	ばくばく猿	笑	リスター	星

※ソニックを獲得すると"はりねずみ"、オパオパだと"16t"のハッタリ技を覚える。

色の組み合わせで変動する数値

●●●(緑)……期待値+8〜10	●●(緑)……期待値+1
●●●(青)……期待値+4	●●(青)……期待値+2
○○○……開発状況+8〜10	○○……開発状況+1
●●●(赤)……開発状況+4	●●(赤)……開発状況+2
●●●(黄)……おこづかい+約4000円	●●(黄)……おこづかい+約1000円
●●●(黒)……期待値-6	●●(黒)……期待値+1〜2

※"開発"コマンドを実行するごとに1日経過。開発状況+4、期待値+1される。

完成する機種

組み合わせ			完成する機種
熱	音	技	MMR4
熱	音	力	システムマスター
熱	音	腐	マークさん
熱	技	力	ターンS
熱	技	腐	バイオボーイ
熱	力	腐	32XX
音	技	力	FMユニット
音	技	腐	ガガメット
音	力	腐	マークさんツイン
技	力	腐	三二X
楽	優	夢	DCX
楽	優	馬	SWASTICA
楽	優	笑	ゴーグル小僧
楽	夢	馬	卵チョコ
楽	夢	笑	JINMEN
楽	馬	笑	ALTERMIRA
優	夢	馬	メガシー
優	夢	笑	爺サン万歳
優	馬	笑	せがせん
夢	馬	笑	せがにせん
速	美	智	GAME BALL
速	美	魚	サニーサイド
速	美	星	ロムるんです
速	智	魚	ドーム
速	智	星	HAM
速	魚	星	GGスペシャル
美	智	魚	激ミソ
美	智	星	イタデン
美	魚	星	じゅーく
智	魚	星	GGアドバンス
31機種目はヒミツだ!			

魂の光る順番を覚えよう!

左	右	中
○	○	●(青)
●(青)	●(青)	●(赤)
●(緑)	●(黒)	●(青)
●(赤)	●(緑)	●(黒)
●(青)	○	○
●(黄)	●(黄)	●(黒)
●(青)	●(黒)	○
●(赤)	○	●(緑)
●(青)	●(黒)	●(黒)
●(赤)	○	○
●(黒)	●(黒)	●(黄)
●(赤)	●(赤)	●(赤)

第八話 決戦!ドグマ本社!

クリアー条件 ドグマ社長を倒す

ひとりドグマ本社へと向かった弥生ちゃん。彼女を助けるべく、敵本拠地へと突入だ!

1 警備室の監視モニターをチェック
秋葉で最強装備を整えてドグマ本社へ。入り口左側の警備室をチェックすると、エレベーターのドアが開く。

2 警備室のモニターをチェックして社内の様子を確認
エレベーターのパネルをチェックして一路128階へ。途中で一度止まるが、Cマンの活躍で再び動き出す。

3 ラマンの助けでガレキを突破
行く手をふさぐガレキの山。だが、ラマンが自身をネットワークとして、奥へと送りこんでくれる。

4 扉を開けるスイッチを3カ所押す
3カ所あるスイッチすべてを押して、奥への扉を開く。敵と戦ってレベルを上げる(推奨63以上)のも忘れずに。

5 転がり来る岩からダッシュで逃げる
背後に迫る巨岩からBボタンダッシュで一定距離を逃げ切ろう。A研部長やフラグマンの犠牲を乗り越え……。

6 ドグマ三人衆、そして社長と対決
社長室の通路を進むごとに、つぎつぎとドグマ幹部が出現。各ボスの攻略は右を参照のこと。すンげぇ強いぞ!

ついにドグマと直接対決!ボスラッシュに打ち勝て!

虹野カオリン
"萌え萌え"が効かないので"寒い話し"で攻撃力を下げよう。ここで苦戦するようならリセットして出なおし。

人工生命E
必ず先手を取られるので、早めの回復を心がけよう。"萌え萌え"をかけて速攻で倒してしまうのも有効だ。

ドグマ博士
体力、攻撃力ともに高い。さらに防御力も高いので"萌え萌え"必須。長期戦になるので事前の回復は忘れずに。

ドグマ社長
ハッタリ技は一切通用しない。しかも攻撃力が相当高いので、ダメージを受けたら速攻で回復すること。

ついに姿を現した黒幕の招待とは——!?

ついにドグマ社長を撃破——と安心する間もなく、真の黒幕が姿を現す。その正体はいったい何なのか? 失われたドルメヒカの秘密が、ゲーム業界最大のナゾがいま解き明かされる。ついに最後のバトルだ! はたしてセガガガはゲーム業界の、いや、地球の危機を救うことができるのか?

⬅ドグマ本社に隠された秘密とともに現れる真の黒幕。その正体とは……。

⬅真のボスとの手に汗握る戦闘。さすがに強いがあるハッタリ技が効く!?

セガガガ質問コーナー

ゾルゲールに聞け！

●プロフィール
マンガも描ける開発大首領。下北沢バンバンビガロ謹製マスクがよく似合うホット＆マニアなガイだ。

セガガガを始めて、おそらく最初につまづくのがSIMパート。そこで、開発大首領にしてセガガガのすべてを知る人物、ゾルゲール哲氏から、悩めるプレイヤーに向けてのアドバイスをいただいたぞ。その目でとっくりと拝見せよ！

初級編 1 スタッフがつぎつぎと倒れてしまうんですが……

開発の過酷さに疲れ、倒れてしまうスタッフ。これを回避するには――「まず、開発をスタートするまえに、購買部で"ポリビタンE"をまとめ買いしよう！ 懐具合のゆるす範囲でドサッとな。疲れたスタッフが勝手に回復するので、かなりラクになるぞ」とのコト。回復アイテムのストックさえあれば、いざというとき安心というワケだね。それではつぎの質問行ってみよう！

初級編 2 今度はケンカを始めたり逃げ出したりするよぅ！

協調性の低いスタッフどうしが始めるケンカ。これを防ぐためには――「アイテムでも回復できるが、机の配置にも気をつけてみよう。仲の悪いスタッフどうしの席を離してみるのも手だぞ」とのアドバイス。また、逃げ出したり病気になったりする場合は――「黒くなる、ムカムカする、このふたつが出たら注意しよう」だそう。前兆を察知して早めにケアすべし！

初級編 3 アイテムの使いどころは？おすすめアイテムも希望！

過酷な開発作業には欠かせないアイテム。その使いどころのツボとは――「無計画にバラまくとお金がもったいないので、開発の修羅場に集中して投入するのがベストだ。初心者は、ちょっと奮発して"回復のいずみ"をストックしておこう。それなりに高いが、非常時に一挙回復が可能だ」。修羅場ってきたら、いずみちゃんでヘルプ。覚えておこう！ ハイ、つぎぃー。

初級編 4 売上が伸びません……どうしたらいいのでしょう？

これに関しては、ふたつの要素がからんでくる。まず宣伝方法は――「最初のうちは、毎月チクチクと、少ない予算で大きな効果を狙おう。意外と宣伝に金をかけすぎて破産というパターンが多いぞ」だそう。それから――「これはナイショだが、盆と暮れはユーザーのサイフもゆるむという話だ。まずはこれを頭にいれてプレイしよう」。時期を選んで売上倍増！

ONE POINT TECH.1 基礎研究室でのスタッフ管理が重要

スタッフの管理を行う"基礎研究室"での注意事項をいくつか。まず気をつけたいのが、研究室にいられるスタッフの上限が、30人までだということ。枠がいっぱいになってしまうとRPGパートで新たに仲間を獲得できなくなってしまうのだ。新たなダンジョンにおもむく際には、必ずいくつかの枠を空けておこう。また、ゲームが進むにつれて、仲間になるスタッフにも優秀な者が増えてくる。A研で出現するような（能力の低い）スタッフは、予算の節約のために早めに解雇していこう。シビアだが、セガのためなのだ。

←人事管理も大事なお仕事。ムダメシ食わせる必要はないのだ。

クリエーター別開発可能ゲームリスト 1

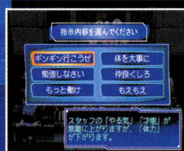
各ディレクターが開発できるゲームタイトルを一挙公開。このリストを参考に104本をコンプリートしよう！

ディレクター名	出現場所	開発可能ゲームタイトル
中間管理職	A研 資料室	パチンコII／三国志列伝アジア版／PSYCHIC WORLD／プロ野球チームであそぼうネット！
裸の王様	B研 月組デザインブース/C研 富豪層	スーパーワンダーボーイ／モンスターワールド／モンスターワールド4／モンスターワールド3／サンバDEアミーゴ
オレがオレが	C研 富豪層	ザ ハウス オブ ザ デッド／エターナル レジェンド／シャダム クルセイダー
月組リーダー	売り込み	シャイニングフォースCD／シャイニングフォース1／シャイニングフォース2／シャイニングフォース3シナリオ1／シャイニングフォース3シナリオ2／エターナルアルカディア
ゲーマー	A研 デバッグルーム	アレスタ／G-LOC／スカイターゲット
マネマネ	B研 星組スタッフルーム	スペースハリアー3D／スペースハリアー2／ゴールデンアックス2／ゴールデンアックス3
ドラッグストア	C研 富豪層	ザ・GG忍／ザ・GG忍2／ザ・スーパー忍2
いきあたりばったり	C研 平民層	エイリアンソルジャー／レンタヒーロー／ゲイングランド／ソニックアドベンチャー
A研部長	売り込み	ファンタジーゾーン／ファンタジーゾーン2／ファンタジーゾーン（SS）／ザ ハウス オブ ザ デッド2
赤マント	C研 大富豪層	シャイニング&ザ・ダクネス／ランドストーカー／コラムス／ぽっぷるメイル／ファンタシースターオンライン
鈴キ	A研	占いエンゼル・キューティー／どきどきペンギンランド／ウィップラッシュ／新忍伝
ドリルマッチョ	C研 貧民層	リスター ザ シューティングスター／アスタル／クロックワークナイト福袋
増長Cマン	イベントで仲間になる	激萌秘書アリサ
アレックス	売り込み	アレックスキッド BMXトライアル／アレックスキッドのミラクルワールド／アレックスキッド ザ ロストスターズ／アレックスキッド天空魔城

※開発可能ゲームタイトルの表記は、『セガガガ』内での表記に準じています。出現場所の"売り込み"とは、ゲーム開発中に売り込みに訪ねてくることを意味します。

上級編 1 どうもスタッフの調子がよくないッス 効率のよい指示の出しかたを教えて！

スタッフの能力値を変化させる指示。「あまり明らかにしたくない部分」と断りながらも、こっそりとヒントを教えてくれたぞ。グッ☆ガイだネ、大首領！「選択時に表示される、各指示のメリット、デメリットを一覧して考えてみよう。なにか人身掌握の秘訣があるかも？」。さあ〜、あとは自分で考えよ〜！



⬆能力の上がる分と減る分を差し引きしてみよう。

上級編 2 D研で獲得したゲームキャラが使う ミラクルパワーのヒミツを教えてケロ！

ゲームキャラを開発スタッフに加えたときに、ひとりで勝手に回復してくれる"ミラクルパワー"。じつは、これに関してはトンデモない秘密が隠されていたのだ――「真珠貝が体の中の異物を排除しようとして、美しい真珠を産むように、ミラクルパワーは、プレイヤーの至らない指示が産む、ゲームキャラの苦悶の証だ。ちゃんとケアしてあげるように」。と、自分で回復してくれて便利だなぁ……なんて思っていると、どうやらよろしくない様子。せっかく仲間にしたんだから、大事に扱ってあげようね。

上級編 3 "外注回数券"ってアイテムなんですけど あれってどんな風に使えばいいのかな？

秋葉にある"あきばにょ〜2号館"で購入できる"外注回数券"（77700円）。使えば開発状況をアップできるけれど、当然その分のリスクも背負うことに――「基本的に外注とはギャンブルだ。表示される各外注先の評価とコストを考えてみれば、おのずとそれぞれのリスクも判断できると思う。ああ、なんてリアルなゲームだ！」と。また、Xボタンでの特急仕上げについては――「これまた冷静に考えてみよう。外注先に無理を言うとどういうことになるかな？ ああ、なんて（以下略）」だそうだ。ザッツ・超リアル。

上級編 4 一部のクリエーターが開発完了時に クラスチェンジするけど、その条件とは？

すべてのゲームを作るために不可欠なクラスチェンジ。その条件は――「はっきりとは言えないが、まずは経験を積むことだ」と、つれない返事。だが――「こちらもはっきりとは言えないが、経験が蓄積されないのでディレクターになるのが遅れるキャラクターがいるかも？」と、チームは解散させないほうがいいらしいぞ。

⬆たくさん経験を積むことでクラスチェンジ!?

ONE POINT TECH.2 仲間にし忘れがちなふたりのスタッフ

B研エビ広間の左右から伸びる通路の奥には、"しょうじゅん"と"木"がいる。彼らと戦って勝てば、仲間にできるうえにハッタリ技も覚えられていいことづくめ……のように思えるが、強さがハンパでない。レベル60以上になったら挑戦しよう。忘れないようにね。

➡月組側の通路にいる。倒せばハッタリ技"ロックオン"を覚えられる。

⬅こちらは花組側の通路。倒すと"STAGE4"のハッタリ技を習得できる。

クリエーター別開発可能ゲームリスト2

こちらはクラスチェンジでディレクターになるスタッフが開発できるタイトル一覧。未開発の作品をチェック！

クリエーター名	出現場所	開発可能ゲームタイトル
アセンブラウィザード	C研　富豪層	エコー・ザ・ドルフィン／エコー・ザ・ドルフィン2／ラストブロンクス／クレイジータクシー
メカ王	B研　月組デザインルーム	ジ・ウーズ／Mr.BONES／ルーマニア#203
プログラムチーフ	売り込み	ガンスターヒーローズ／ダイナマイトヘッディ／ライトクルセイダー／ADVANCED大戦略
基本マッチョ	B研　花組	ベアナックル／ベアナックル2／ベアナックル3
星組リーダー	売り込み	シャイニングフォース3シナリオ2／バーチャストライカー2／ジェットセットラジオ
花組リーダー	売り込み	ゴールデンアックス・ザ・デュエル／ファイターズメガミックス／ファイティングバイパーズ
エビ2号	売り込み	アウトラン（GG）／アウトラン（Mk3）／アウトラン（MD）／アウトラン（SS）／ゲットバス
もみのきさん	売り込み	パンツァードラグーンミニ／パンツァードラグーン ツヴァイ／パンツァードラグーンRPGアゼル
ムチ田さん	売り込み	忍／ゴールデンアックス／獣王記／エイリアンストーム／ダイナマイト刑事
せしぼんさん	売り込み	ファンタシースター海外版／ファンタシースター2／ファンタシースター3／ファンタシースター 千年紀の終わりに
フルボトル	売り込み	セガラリーチャンピオンシップ
木	B研　月組通路	スペースハリアー（Mk3）／スペースハリアー（GG）／スペースハリアー（SS）
しょうじゅん	B研　星組通路	アフターバーナー（Mk3）／アフターバーナー2（SS）
プリンスオブドット	A研　デザインブース	好牌／テイルスアドベンチャー／ダイナマイト刑事2
プリンセスオブドット	A研　デザインブース	ロード オブ ソード／スイッチ／GPライダー
ドット妹	A研　デザインブース	ウッディポップ／Buster Fight／忍者武雷伝説
ドット博士	A研　デザインブース	シャイニングフォース／シャイニングフォース2／シャイニングフォースCD

ドリームキャスト版の新ヒロイン 御影すばるが即売会にやって来る!!

キャラデザインは **中村 毅氏**

"御影すばる"のキャラクターデザイン&原画を担当したのは、アクアプラス東京開発室の中村毅氏。かつては"なかむらたけし"名義で、人気タイトルの原画を手がけたが、心機一転ペンネームを変更し、さらなる飛躍が期待される。

⬅倒れた主人公の上に、なぜかすばるが座っている。いったいどんなシチュエーションなんだ!?

⬇「すばるの初めての同人誌、がんばって作ったですの〜☆」と、同人誌を売っている姿も元気いっぱいだ。

ドリームキャスト版オリジナルキャラ

御影 すばる

(CV：倉田雅世)

みかげすばる。胸元と袖口にリボンを飾ったかわいらしいデザインの服装と、流れるようなロングヘアが印象的な少女。主人公と同じように"春こみ"に触発されて、同人誌の世界へと飛び込んできた駆け出しの同人マンガ家だ。脳天気と思えるほど元気でハツラツとしているが、誰に対してもすなおで礼儀正しくもある。考えかたにちょっと幼稚っぽいところはあるが、正義感は誰よりも強いらしい。

こみっくパーティー COMIC PARTY

6月28日、いよいよドリームキャストユーザー限定の『こみっくパーティー』が開催。新キャラ御影すばるの来場や、コマンド入力で原稿を描く新システムなど盛り上がることは間違いない。即売会は初めてという人のために参加マニュアルもご用意！

発売日	6月28日発売予定
ジャンル	アドベンチャー
価格	6800円(初回限定版7800円)
ドリームポイント	360ポイント(初回限定版は420ポイント)
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	10ブロック使用
発売元	アクアプラス
開発元	アクアプラス
通信機能	対応
対応周辺機器	VGAボックス

90パーセント 4月28日現在 開発状況

http://www.aquaplus.co.jp/

※画面は開発中のものです。

「こみっくパーティー」参加マニュアル

▲監修：牧村 南

スタッフ参加

準備委員会に所属し、即売会の運営を担当するのがスタッフと呼ばれる人々。牧村南女史は、館内責任者という立場だ。

プレイヤーは、同人作家を目指して数々の即売会にサークル参加することになります。毎月開催される即売会に参加を申し込み、〆切までに原稿を完成させてください。もし、原稿を描き上げることができなかったら、ゲームオーバーになるので注意が必要です。

しかし、同人作家としての地位を向上させていくことだけがゲームの目的ではありません。同人誌即売会"こみっくパーティー"には、スタッフ参加、一般参加、サークル参加、企業参加など、さまざまな形でいろいろな人々が即売会を楽しんでいます。同人活動を通じた人々との交流が、貴重な経験になることもあるでしょう。ときには、恋愛関係に発展することもあるかもしれません。即売会をめぐって出会うことになるヒロインたちを紹介しますので、ステキな同人生活が送れるようにがんばってください。

牧村 南 （CV：山田美穂）

まきむらみなみ。誰に対しても親切な即売会スタッフで、主人公の同人活動も応援してくれている。可憐で清楚な雰囲気を漂わせるステキな女性だ。

高瀬瑞希 （CV：茶山莉子）

たかせみずき。主人公とは高校時代からの親友で、いつもなにかと心配してくれる。マンガにはまったく興味がなかったはずなのだが……。

一般参加

一般参加は、即売会で同人誌を購入するのが目的となる。主人公とともに瑞希も即売会を訪れることに。

ビギナー必見!! はじめてのサークル参加基本ガイド

つぎのページに続きます

①即売会に参加を申し込む

サークル参加するためには、同人誌即売会へ参加を申し込むことになる。申込みでは、作成する同人誌のジャンル、タイトル、ページ数、表紙の印刷を選ぶ。プレイヤーには、創造力、画力、仕上げ技能、カラー技能といったパラメーターが設定され、能力が低いと原稿を描くスピードも遅い。ムリなく作成できるような同人誌で、参加を申し込むように。

ゲスト作家に原稿依頼も！

同人誌即売会で同人誌を買ったことのあるサークルには、作家にゲスト原稿を依頼できる。依頼を受けてもらえた場合は、プレイヤーの描くページが減るため、パラメーターが低い段階では重宝する。ゲスト依頼は、プレイヤーの作品傾向に近いほど引き受けてくれやすいのだ。

←ゲスト作家には、実在の同人作家も登場。

サークル参加

サークル参加であれば、即売会で同人誌を販売できる。由宇、彩、詠美、玲子、すばるの5人が参加。

⬆同人誌に対する情熱は誰よりも強い由宇。すさまじい迫力で同人誌を描き上げていく！

猪名川由宇（CV：茂呂田かおる）

いながわゆう。関西ではそこそこ有名な中堅の同人作家。マンガへのひたむきな情熱が暴走し、即売会ではいつもトラブルを巻き起こしている。

➡自分のファンにイラストを描いてあげる詠美。さすがにすごい人気だ。

大庭詠美（CV：石川静）

おおばえいみ。超大手サークルの主宰として同人界に君臨。同人誌の価値は実売部数だと信じ、いつも自分の才能を誇らしく語る。

⬅画材屋では彩からいろいろなアドバイスを受けることに。

長谷部彩（CV：そのざきみえ）

はせべあや。サークルとしては目立たないが、地道に同人活動を続けている少女。なかなか自分の作品を評価する人に巡り会えないでいる。

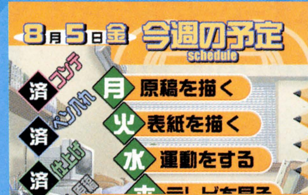
⬅ステキなコスプレ姿を見てもらうためには、素肌のケアも大切。

芳賀玲子（CV：むたあきこ）

はがれいこ。即売会の会場では、コスプレで人々の注目を集める存在。また、仲間の女性たちと趣味に走った同人活動もしている。

❷平日＆休日に原稿を執筆

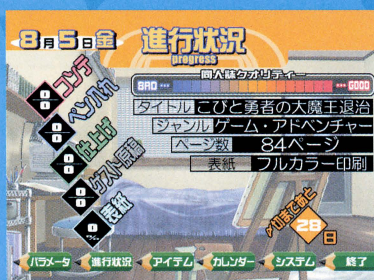
参加の申込みを終えたら、〆切までに平日＆休日を使って同人誌を作成。コンテ→ペン入れ→仕上げという順序で原稿を描いていく。



⬅平日の予定を決める。"運動をする"が選べるのは平日のみ。

➡休日になると、"外出する"や"電話をする"といった行動が選択可能。

⬆ドリームキャスト版では、原稿を描くときに画面に表示されたコマンドを入力するようになった。入力に失敗するたびに、完成するページ数が減少。



➡同人誌を作成するには、進行状況を確認しながら平日や休日のスケジュールを決めていくといい。

ピンチになったら修羅場モード！

〆切が近いのに原稿が終わっていないと、修羅場モードに突入可能。体力を2倍使うことで、原稿のスピードも2倍に。

⬆⬅アイテムを使用すれば、驚異的な速度で各種の作業を進められる。

?参加

どんな理由で即売会に参加しているのか不明という人物も。同人誌を買うこともあるようだが、一般参加とも違うらしい。

➡夕陽によって金色に輝く草原で、寂しそうにたたずんでいる女の子。目には涙を浮かべているが、いったい何があったのだろう？

⬅ぬいぐるみを抱きしめて、うれしそうにしている女の子。まばゆい笑顔を見ていると、ほほえましい気持ちになってくる。

女の子 （CV：こおろぎさとみ）

たびたび即売会を訪れては、同人誌を購入しているアニメファンの少女。とてもシャイな性格で、人前では緊張して何も言えなくなってしまう。

➡かわいらしいエプロン姿の女の子が、台所に立って料理をしている。なんだかとてつもなく幸福な瞬間なんじゃないだろうか……。

⬅頬を染めながら必死に説明しようとしているが、言葉がなかなかスムーズに出てこないようだ。人前で会話するのはホントに苦手らしい。

③こみパ会場で同人誌を販売

原稿を印刷所に入稿したら、即売会で販売する同人誌の価格を設定。即売会では、会場でゲスト作家の同人誌を買うことも可能だ。

値段設定
select price
ラブラブ・フォーエバー
フルカラー印刷
48ページ
売値 ¥550
印刷費用 50冊 ¥23.400
1冊あたり ¥468

⬅同人誌の価格が高いと、売れ残る可能性もアップする。

➡即売会では、会場のあちこちを見に行くこともできる。

企業参加

即売会をスムーズに運営するには、企業による協力も不可欠。印刷所で働く千紗も、完成した同人誌を会場へ搬入するなど奮闘している。

➡ドレスアップした千紗は、抱きしめたくなってしまうほどかわいい。

塚本千紗 （CV：馬場澄江）

つかもとちさ。主人公が利用している印刷所で両親を手伝っている看板娘。ただ、やたらとそそっかしいため、いつも失敗をくり返している。

➡原稿を手伝ってくれる千紗。でも、マンガを描いた経験はあるんだろうか？

ガンダムゲーム初のネット対戦型リアルタイムSLG!

GUNDAM BATTLE ONLINE

ガンダム バトル オンライン

新たな『ガンダム』ゲームとして、そしてネットワーク対戦型SLGとして注目の高まる本作。今回はそのひとり用ゲームの詳細に迫るぞ！

発売日	6月下旬発売予定
ジャンル	シミュレーション
価格	6800円
ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	1人（オンライン時は4人まで）
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	バンダイ
開発元	バンダイ
通信機能	対応（リアルタイム対戦）
対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス

75パーセント 4月28日現在 開発状況

http://www.bandai.co.jp

艦隊指揮官となって各ミッションをクリアーせよ！

ひとり用のシナリオ編は、ジオン軍の艦隊指揮官となって、与えられたミッションをクリアーしていくというもの。通常は各艦隊を動かすターン制のマップモードでゲームを進め、敵部隊と接触すると、MS部隊にリアルタイムに指示を出すバトルモードに切り替わる。最終的には、各ミッションごとに定められた勝利条件を満たすことで、クリアーとなるのだ。また、シナリオ中はオリジナルキャラたちが登場し、物語を盛り上げるぞ。

ミノフスキー粒子を散布すると……

⬆"ガンダム"といえばミノフスキー粒子！ 本作では、同粒子を散布することで、索敵の妨害が可能なのだ。

⬅機動艦隊や補給艦など、自軍の全艦隊に指示を出していくモード。

➡MS部隊どうしが接触するとこのモードに。リアルタイムの戦闘だ。

マップモードに登場する艦艇

機動艦隊
MSを搭載した攻撃部隊。自軍の主力ともいえる艦隊で、MS部隊の編成や武装の交換なども行える。

補給艦
機動艦隊や偵察艦に資材を補給する。それらの艦隊は資材を使うことでMSの整備やミサイル攻撃が可能。

偵察艦
戦闘力は低いが、索敵能力に優れた艦。この艦で敵を見つけたら、機動艦隊で攻撃を仕掛けるのがセオリーだ。ちなみに、機雷やミサイルで敵艦隊を攻撃することもできる。

シナリオ編の登場人物たち

シナリオ編の主人公になるのは、ジオン軍少佐ウォルフ・ランサム。彼を中心に1年戦争での新たな物語が紡がれることになるのだ……。

➡パイロットには詳細なパラメーターも設定されているぞ。

ジオン軍指揮官 ウォルフ・ランサム
25歳、階級は少佐。ジオン軍人としては現実主義的で、ザビ家への崇拝はない。

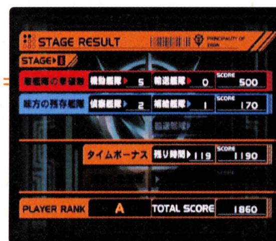
ジオン軍オペレーター ネディ・アエージャ
20代前半の軍曹。仕事で見えを張るキャリアウーマンタイプの女性。

連邦軍指揮官 ウイル・フレッド
25歳、階級は少尉。父親は連邦の高官だが、連邦の政治に不満を持っている。

連邦軍オペレーター リサ・プリスキン
20代前半の軍曹。有能だが不器用な性格。ウイルに不信感を抱いているが……。

ジオン編序盤の3ミッションを公開！

各ミッションの勝利条件は、目標地域の占領や特定艦隊の撃破などさまざまなものがある。ここでは、ジオン編の序盤3ミッションを公開するぞ。最初のミッションではセイバーフィッシュやボールなど弱い機体（MSですらない）が相手だが、のちにはジムも登場。自軍主力のザクIIでは苦戦を免れないだろう。ちなみに、ミッションクリアー後は、新たなMSが配備され、徐々に自軍の戦力は強化されていくぞ。



➡クリアー時の成績がよければ、より強力なMSや武装が得られるのだ。

MISSION:1
補給ルートを確保せよ！

ここでの目的は補給ルートを確保すること。各エリアの連邦軍艦隊を撃破して、地球までのエリアをすべて制圧すれば勝利となるぞ。連邦軍の主力はMSではなく戦闘機。主力のザクIIにとっては、まだまだ楽勝の相手だ。

⬆連邦軍占領下のエリアは、エリア内の連邦軍艦隊を撃破すれば奪回可能。偵察艦で連邦軍艦隊を捜し出し、機動艦隊で撃破するのだ！

⬅眼下には青い地球。美しい景色とは裏腹に、ジオン軍のMSと連邦軍のマゼラン級戦艦による熾烈な争いがくり広げられる。

⬆連邦軍の新型兵器を搭載した艦隊を見つけ出すべく、偵察艦が四方に散る。連邦軍はどこに潜んでいるのか？

⬆ボールを積んだ機動艦隊を発見。どうやら機動艦隊の母艦はサラミスのようだ。自軍機動艦隊が攻撃を仕掛ける！

⬆ザクバズーカにも劣らぬ長大なキャノン砲。たかがボールとはいえ、その攻撃力は侮れない。

MISSION:2
敵新型兵器を倒せ！

連邦軍の新型兵器破壊が目標。敵の4個艦隊に新型兵器が配備されており、その艦隊を捜し出して撃破しなければならない。連邦軍新型兵器の正体はRB－79ボール。アニメではザクIIと並ぶやられ役だったが……？

⬆ジムを搭載した連邦軍艦隊を発見。すぐさま機動艦隊で攻撃を仕掛けるが……。

⬇高性能MS（ザクに比べての話だが……）ジムの猛反撃が！ ザクIIに勝機は!?

MISSION:3
敵MS部隊を撃破せよ！

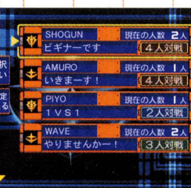
ここでいよいよ連邦軍のMS、RGM－79ジムが出現する。勝利条件は、このジムを含む連邦軍艦隊を全滅させることだ。ジムはザクIIよりも性能的に優れたMS。プレイヤーの指揮手腕でそのハンデを補うのだ！

⬅ビームサーベルの一撃がザクIIを直撃。大ダメージを受けてしまった。

ネット対戦では育てた艦隊を使用可能！

ネット対戦では、シナリオで育てた艦隊を使って戦うことができる。対戦はバトルモードで行われ、相手の母艦を全滅させるか、一定時間経過後にポイントの高いプレイヤーが勝者となるぞ。ちなみに、ネット対戦まえには右のように各コロニーを模した部屋に集まり、対戦相手を捜すことに。最大4人対戦が可能で、2対2の同盟戦やバトルロイヤルを楽しめるぞ。

⬅各コロニーが、プレイヤーの集合するチャットルームとなる。このコロニーに入ると……。



➡プレイヤーたちがそれぞれのゲームを作って対戦相手を待っている。自分が戦いたい相手、ルールを捜そう！

ダウンロードサービスでMSやパイロットをGetできる！

本作では、インターネットを使ったダウンロードサービスも行われる予定。このダウンロードでは、なんとガンダムをはじめとした強力なMSを得られるとか……。

➡ガンダムを使えばネット対戦でも有利になる!?

新要素を盛り込み
『AD大戦略』ここに復活!
熱い戦い再び!

ADVANCED 大戦略 2001™

昨年6月に発売された『アドバンスド大戦略』をベースに、さまざまなパワーアップをとげて帰ってきた今作。今回は新要素に注目して紹介していくぞ!

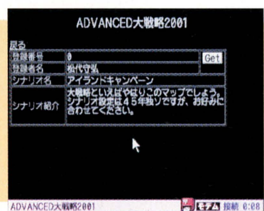
発売日	発売中
ジャンル	シミュレーション
価格	7800円
ドリームポイント	420ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	194ブロック使用
発売元	セガ
開発元	セガ
通信機能	対応(データのダウンロード)
対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

100パーセント 4月28日現在 開発状況

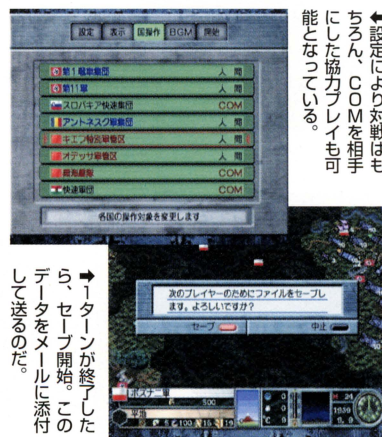
http://add-dc.dricas.ne.jp/

対戦を渇望するユーザーに朗報! メールを活用して低コストでの対戦を実現!

今作の目玉はこのメール対戦。進めかたは簡単で、まずは選んだマップのプレイを開始。そして1ターン終了時にセーブを行う。このデータをメールに添付して相手に送り、相手はこのデータの続きをプレイ。これをくり返していくのだ。これで通信の待ち時間を心配せず、じっくりと戦略を練ることができるぞ。

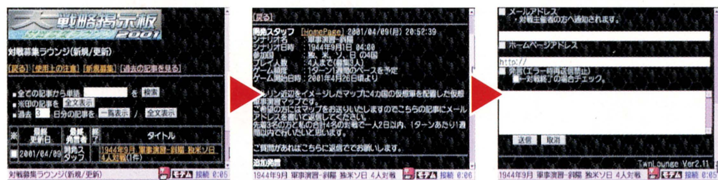


➡前作同様に、シナリオデータなどのダウンロードサービスも行っている。これで、より長く遊べるぞ!



➡設定により対戦はもちろん、COMを相手にした協力プレイも可能となっている。

➡1ターンが終了したら、セーブ開始。このデータをメールに添付して送るのだ。



➡公式ホームページ上に対戦募集BBSを設置。対戦相手も容易に見つけられる。

戦略SLGの傑作『アドバンスド大戦略』とは

『アドバンスド大戦略』シリーズは、91年のメガドライブ版で幕を開けた。この作品は、もともとシステムソフトから発売されたパソコン版『大戦略』を進化改良させたもの。第二次世界大戦のドイツを舞台に、兵器の進化改良、引継ぎなど、斬新なアイデアをほどこしたこの作品は、戦略SLGユーザーの熱烈な支持を獲得する。そのあとはサターンで95年に『ワールドアドバンスド大戦略』、98年にはパソコンで『アドバンスド大戦略98』を発売。そして、昨年6月にはDCで『アドバンスド大戦略』を発売するなど、このシリーズの魂はハードを変えて脈々と受け継がれているのだ。

⬆最新版は基本的に前作と同じだが、さまざまな新要素を加えての登場となる。

広報室からワンプッシュ

あの『アドバンスド大戦略』がパワーアップして帰って参りました! 皆様の熱望していたマップエディタ機能搭載、しかもそのマップを利用したメール対戦も可能! BBSを活用すれば対戦者を捜すのもカンタン。もちろん協力プレイも可ですよ!

それだけじゃない! 300人以上の実在した将軍の思考ルーチンによりCPUも多様化。追加シナリオ・効果多数、忘れちゃいけない基本中の基本、ヘックス画面も格段に見やすくなって長時間のプレイもバッチリ。不眠不休でお楽しみ下さい!(セガ 広報)

もちろんうれしい新要素満載 パワーアップした『大戦略』の魅力に迫る!

前作から約10ヵ月という驚きのスピード発売となる『アドバンスド大戦略2001』だが、新要素となるのはメール対戦だけではない。これだけの短期間に、ユーザーからの意見も取り入れ、さまざまな部分に手を加えているのだ。前作をベースにしてどこに手を加え、どこがパワーアップしているのか、ここではそれらをピックアップして紹介していく。

⬅こちらがメニュー画面。前作のデータを引き継げるのもユーザーにはありがたい。

うれしい! その1 インターフェースの改善

前作では少々見にくかったマップ画面からウインドーまで、あらゆる部分を一新した。細かい部分だが、プレイヤーにとっては非常にありがたい変更といえる。文字の表記や、地形、ユニットのCGなども改良されているのだ。

⬆画面がすっきりとして、文字も見やすくなった。意外と重要。

⬆縮小マップが加えられて、よりわかりやすい画面構成に！

うれしい! その2 戦闘シーンの追加

前作では雨や雪などの天候条件が戦闘に反映されていたが、戦闘シーンの画面効果には反映されていなかった。つまり、雪でも戦闘画面は晴れ、なんてことがあったのだ。そこで、今作では天候をきちんと戦闘画面に反映し、天候条件と戦闘画面がきっちり同じになっている。雨、雪などはもちろん、吹雪、砂嵐などもきちんと表現されているぞ。

⬅雨や雪もこのとおり。細かいところでは、爆撃での破壊シーンやV2ミサイルの発射シーンも再現しているぞ。

うれしい! その3 マップエディターの搭載

ここではユーザーの思いどおりにマップが作成できるだけでなく、ゲーム中に登場するマップの変更も可能となっている。しかも、地形はもちろん、陣営の初期軍事費、ユニット配置、天候などすべての要素を変更できるので、手軽に自分だけのオリジナルマップ、シナリオが作成できるのだ。

⬆作ったマップはホームページを活用して交換もできるぞ。

うれしい! その4 シナリオ追加で日本軍が!

前作のシナリオに、10個以上のシナリオを追加した。これらのシナリオの一部はキャンペーンにも組み込まれるため、前作の全シナリオをプレイしたユーザーも楽しめるようになっている。しかも、追加されたIFシナリオには、待望の日本軍が登場。イルクーツク、パナマ、マダガスカルなどで、同盟軍として参加してくるぞ。

⬅⬆同盟国、日本がついに登場。エディットを使えば、日本軍メインのシナリオもできるぞ。

うれしい! その5 思考ルーチンの多様化

実在した将軍に見合った性格を与えたことにより、CPUの思考に個性が出るようになった。もちろん、援軍として登場する自国の将軍たちの思考も同様。攻撃的な将軍か、守備的な将軍なのか見極めることも重要になってくる。

グーデリアン
若いころは韋駄天ハインツとも呼ばれた、電撃戦を得意とする名指揮官。

ロンメル
ご存じ砂漠の狐。攻撃的な性格のため、勇猛果敢な攻めが得意。

うれしい! その6 追加ルールの採用

同盟国に自国のユニットを与えられるようになり、夜間の離着陸に制限が加えられ、ユニットは326機まで所持することができるようになった。これらの新ルールが採用されているぞ。

⬆兵器を与えることで、同盟国を積極的に支援する、なんて手も。

⬆経験値が100未満のユニットは夜間発進できないようになった。

⬆前作の256機から326機へと、所持ユニットの数が増大した！

3つの時代を超えて収束する

プレイヤーは、過去編・現代編・未来編と3つの時代の主人公を自由に切り替えながら物語を進めていく。それぞれの物語は完全に独立しているわけではなく、過去編の人物が隠したアイテムを現代編で発見するといったように、相互に影響を与えながら存在する。そして、すべての謎を解いたとき、信じられない結末を目撃することになるのだ。

➡強制イベント以外であれば、主人公はいつでも切り替えられるようになっている。行き詰まったら、主人公を変えてみることで、何か進展があるかも……。

過去編
B.C.1200

大地の剣士アーレスの冒険

いまだ神が存在し、人々に畏怖されていた時代。"ウル・アーク"と呼ばれる集落では、主人公アーレスの母親であるマーサが神の生贄になることを拒否したため、神の意志を代行する神官によって破滅させられようとしていた。死期を悟ったマーサは、アーレスに"神の唄"の称号を授けられたウィルという少女を捜すように告げる。マーサの言葉を胸に、アーレスは自分の育った集落を出発することになるのだ。

⬅人々を苦しめる"神の意志"に疑問を抱きながら旅を続けるアーレス。アーレスの勇気ある行動は、多くの仲間たちを集めることになる。

仲間になるキャラたち

⬆海辺の集落"シー・アーク"で会うクエイクという名前の大男。無骨な印象があるが、意外にも思慮深く知識も豊富な人物だ。

⬆アーレスが捜しているウィルという少女。"ブレン・アーク"に住んでいるはずだったが……。

➡"ブレン・アーク"という集落で会った不思議な少女で、名前はアクア。年上ででもあるかのような言葉遣いで、アーレスを困惑させる。

発売日	5月31日発売予定	通信機能	対応（ホームページ）
ジャンル	アドベンチャー	対応周辺機器	VGAボックス
価格	6800円		
ドリームポイント	360ポイント		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	9ブロック使用		
発売元	アーベル		
開発元	アーベル		

90パーセント 4月28日現在 開発状況

http://www.abel-jp.com/

『探偵紳士DASH！』でおなじみ菅野ひろゆき氏&田島直氏のコンビによって、究極のザッピング・アドベンチャーが再演されようとしている。豪華声優陣を起用し、ヴィジュアルシーンを大幅に追加した壮大な冒険世界は、どのような進化を遂げているのだろうか。

 ※画面は開発中のものです。

至高の大河ドラマが開幕!!

現代編 B.C.2000

トレジャーハンティングに挑むカスミ

現代編の主人公である真道カスミは、18歳ながら超一流のトレジャーハンターとして活躍している。現在は、失われた"モーゼの十一戒目"を発見するために、幼少のときに居候していた橘家の長女レイナが発掘調査をしている南ヨーロッパの遺跡へ観光の名目で滞在。しかし、発掘調査団のキャンプを訪れると、レイナの妹でカスミの許婚でもあるアイと再会。めんどうなことに巻き込まれてしまうのだった。

⬅トレジャーハンターとして、アルゲリーチとともに遺跡を調べるカスミ。母親も有名なトレジャーハンターで、互いにライバル視しているらしい。

仲間になるキャラたち

⬆発掘調査の責任者である橘レイナ。考古学の教授でもあるため、専門知識は豊富なようだ。ただ、カスミの正体は知らない。

⬆最近になって頭角を現した新進気鋭のトレジャーハンター、アルゲリーチ。カスミとは旧知の間柄らしい。

➡姉レイナの発掘調査を手伝っている橘アイ。カスミの許婚であることを嫌がっているようだが、じつはカスミのことが気になっている。

未来編 B.C.13800

遺言を胸に最後の王女スィーが旅立つ

100年まえの大災厄で、人類は滅亡の危機に瀕していた。"シティーギルド"で花屋の娘として育てられた主人公のスィーは、18歳の誕生日に自分が最後の王女であることを育ての親であるネーネから知らされる。ネーネからウィルの鍵を賢者ウーへと渡すように言われ、スィーはネーネの愛娘であるラーライラとともに旅立つ。しかし、王位を狙うザザンの追手が、スィーたちに襲いかかってくるのだった。

⬅快活ながら、どこか清楚な雰囲気が漂うスィー。最後の王女であることを知ったスィーは、賢者ウーを捜す旅を通じ、王女として成長していく。

仲間になるキャラたち

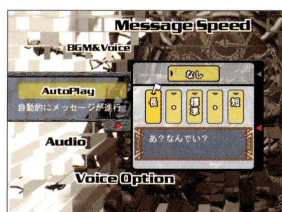
⬆"ヴィレッジ・ギルド"に住んでいるタツタという少年。旧首都で消息を絶った妹を捜すため、スィーたちと旅に出ることに。

⬆"タウン・ギルド"に住む科学者の娘で、名前はティティ。古代の超科学文明を研究している。

➡幼いころから、スィーとともに育ったラーライラ。ほとんど感情的になることはないが、スィーを守るためにはどんな行動もいとわない。

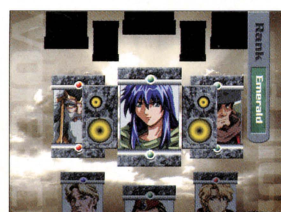
Check 充実のオプションに注目

オプション機能は、ユーザーの多様な要望に応えられるように設計。"オートプレイ"は、プレイヤーがボタンを押さなくても、自動でつぎのメッセージが表示される機能だ。イベントシーンでは、適切なテンポで場面が切り替わるので、物語を楽しみたい人にはおすすめだ。また、キャラクターの音声は、キャラごとにオン・オフが選択可能。さらにおまけも用意されているぞ。



⬆『探偵紳士DASH!』でも好評だった機能、オートプレイが搭載されている。

⬇キャラクターごとに、ボイスのオン・オフを選択することが可能。



⬆おまけ要素の画面らしい。キャラクターを選べるようだが……。

記事担当からの声 開発元であるアーベルのホームページでは、『エクソダスギルティー ネオス』のデモムービーをダウンロードできるサービスを実施(PCのみ)。発売まで待てないという人は、ご覧になってみてはいかがだろう。ハイクオリティーなCGアニメで構成されたムービーを見れば、作品への期待はさらに膨らむこと間違いない。(木之本)

ヒロインたちとのエピソードに接近!!

プレイヤーは、見習い探偵である主人公の蘭堂研人となって、実験都市に起こる怪事件を調査していく。研人は幾多の危険と遭遇することになるが、緊迫した状況下で織り成されるヒロインたちとのドラマも大きな見どころとなっている。そこで、重要なイベントシーンとともに、登場するヒロインたちの魅力に迫ってみたい。

⬅選択肢を選ぶことで、ヒロインたちとの関係に大きな影響が!

華竜院 巴（かりゅういん ともえ）

由緒ある華竜院家の令嬢である巴は、父親が事件の犯人ではないかと疑われたことで、研人の調査に協力するようになる。天然ボケな性格で推理の役に立つような助言は得られないが、運が非常に強いために思わぬ情報を与えてくれることもあるようだ。

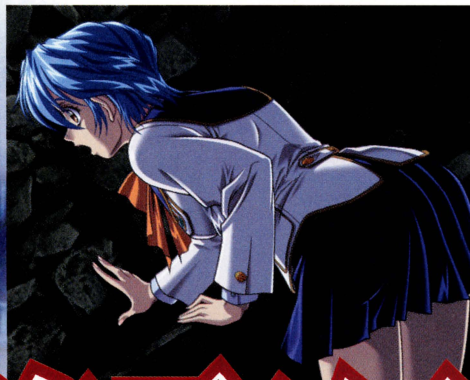
➡研人と手をつないだ巴の表情は、とても穏やかで明るい。

⬆研人が通う学園で、一目置かれた存在の仲代良に抱きつく巴。ふたりの関係はいったい……。

三香野 京子（みかの きょうこ）

ボーイッシュな印象を与える京子は、思ったことを遠慮なくしゃべる活発な少女。好奇心が強く、いつも刺激を求めている。研人に興味を抱いたことから、事件に巻き込まれていくことになる。言うことをすなおに聞いてくれないので困惑させられることも多いが、独特の気まぐれな行動によって、状況を打開してくれることがあるかもしれない。

➡洞窟のような場所に入り込んでしまった京子。いつもは活発な京子だが、さすがに不安なようだ。



⬆大きく目を見開いて、どこか不安そうな表情を浮かべている。はたして何を見たというのだろうか……?

火焔聖母
カエンセイボ
～The Virgin on Megiddo～

横田守氏が原画&キャラデザインを手がけたサスペンスアドベンチャー『火焔聖母～The Virgin on Megiddo～』。今号では、新着イベントシーンをメインに、新システム&新キャラを紹介していく。

発売日	6月中旬発売予定
ジャンル	アドベンチャー
価格	未定
ドリームポイント	未定
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	広美
開発元	スタジオライン
通信機能	未定
対応周辺機器	未定

70パーセント 4月28日現在 開発状況

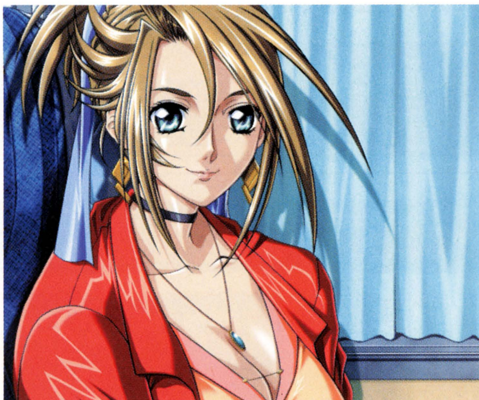
http://www.st-line.co.jp/

※画面は開発中のものです。

神崎 麗巳 かんざきれみ

科学雑誌の記者として、いざなみ市を訪れている妖艶な女性。長身でスタイル抜群だが、やや冷たい印象を与えるところがある。ロシア系ユダヤ人の血を引いているらしく、アイスブルーの瞳が印象的。研人に興味を抱いて近づいてくるが、研人に協力してくれるのか、それとも対立することになるのかは不明だ。

⬆どうやらいざなみ市に起こった事件について記事を書こうとしているらしい。



➡チョーカーや胸元のペンダントなどのアクセサリ類が、大人の女性を感じさせる。

森口 紫乃 もりぐちしの

独特のラフなファッションが、かわいらしい印象を与える少女。主人公の通う聖骸学園で、仲代良が率いるグループに所属している。深く思考して行動することがないため、いつも失敗が絶えない。研人の明晰な頭脳に惚れて協力することになるが、事件解決に大きなプラスとなるのだろうか……？

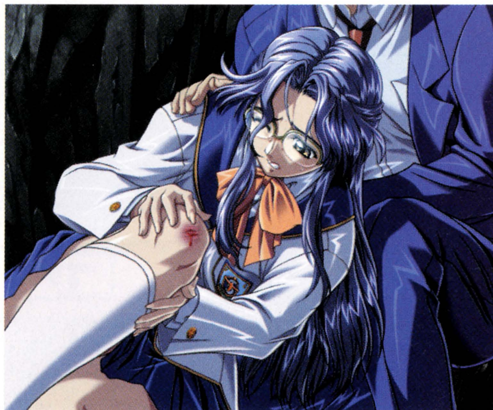
⬆仲代良の仲間たちといつもいっしょに行動している紫乃。なぜ、紫乃が仲代たちと行動しているかは不明だ。

⬅マスコットを手にして微笑む紫乃は、無垢な少女を思わせる。紫乃との距離が近くなったように感じられた瞬間だ。

北川 真奈瀬 きたがわまなせ

研人と同じ学園の生徒である真奈瀬は、いざなみ市で発生した怪事件の被害者が縁者だったことから、事件解決を願って研人に協力するようになる。理論と証拠を積み重ねていくタイプで、的確なアドバイスを与えてくれることも多い。ただ、慎重な性格ゆえに、研人の行動を阻害してしまうことも。

⬆システム管理委員でもある真奈瀬。滝恭一郎とは、どんな関係なのだろうか？



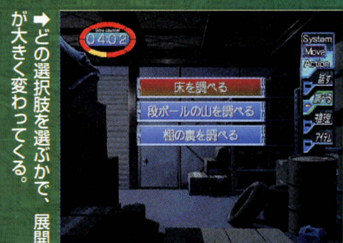
➡どうやらひざにケガをしてしまったようだ。真奈瀬の表情がとても痛々しい。研人に協力する過程で何かが起きたのか？

システム Check

本格的な推理アドベンチャーを実現するために、プレイヤーが実際に調査しているかのような臨場感を与えるシステムがいろいろと採用されている。そこで、注目のシステムをいくつか紹介してみたい。

時間制限イベント

タイムリミットが設定されたイベントが存在。制限時間をオーバーすると、研人にとって好ましくない展開に……。



➡どの選択肢を選ぶかで、展開が大きく変わってくる。

3Dポリゴン空間を移動

校舎などの施設に入って調査する際には、方向ボタンを使って3Dポリゴンで描かれた空間を移動することになる。

⬅3Dの移動シーンでは、マップの表示も可能に。

新キャラ Check

原子物理学博士で、高エネルギー研究所の主任教授としても知られている知的な女性。名字は違うが、三香野京子の母親である。

長内 理都子

⬆長内博士の研究は、事件解決の重要な手がかりになるのだろうか？

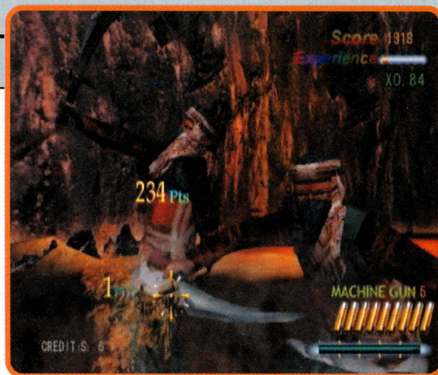
デスクリムゾンOX

DEATH CRIMSON OX

極々狭い範囲のユーザーから、絶大な支持を集めるカルト的シリーズの最新作が登場。これは、DCの終末に狂い咲く徒花なのかッ!?

発売日	5月10日発売予定	価格	5800円
ジャンル	シューティング	ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1〜2人		
ビジュアルメモリ	8ブロック使用		
発売元	エコール http://www.ecole.co.jp		
通信機能	未対応		
対応周辺機器	ドリームキャスト・ガン、VGAボックス		

100パーセント 4月28日現在 開発状況



呪われし銃クリムゾンを巡る戦い、三度(みたび)……

美しかったサロニカの街は、謎の組織SMOによって破壊された。SMOは、サブリミナーと呼ばれる戦闘員を従え住民を弾圧。生き残った人々はレジスタンスを結成し、SMOとの激戦をくり広げていた。

独特な世界観を持つガンシューティングの本作。基本的には同名アーケード作の移植だが、各面で得点を競う"ミッションモード"と、弾数制限のある"ブリットモード"が追加されパワーアップ。追い討ちなどの独自なシステムが、スコアアタックを熱くさせるぞ。

⬆敵はあらゆる場所から出現。逃げまどう民間人を誤射するとライフ減だ。

⬆➡敵の下腹部を撃つことで追い討ちが可能。スコア稼ぎには欠かせない。敵編隊全滅でボーナスも。

強力なボスを倒せ!

⬆各面の最後には恐ろしいボスが待ちうける。写真は3面のボス"かりん"。

『デスクリムゾン』シリーズ、その歴史

'96年8月、1本のセガサターン用ソフトが発売された。落書きまがいの画面、動かない敵キャラ、即死確実な猛攻——それが『デスクリムゾン』。だが、あまりの出来と独特のセンスが好事家たちの琴線に触れ、アングラ的にヒット。そして'99年11月。なにを思ったか、続編『2』がDCで登場。画質は向上したものの、これまた難解な仕上がりで、ますますファンを虜にした。

⬅これが伝説の初代『デスクリムゾン』。主人公コンバット越前は、もはやカルトヒーロー。声もオモロ。

進化する伝説の銃——クリムゾン

⬅使用者の魂を吸いながら成長する呪われた銃。古代の超兵器とも……!?

衝撃のクライマックスを見よ!!

登場人物は『2』と同じながら、ストーリーは別物。設定や人間関係が微妙に異なる、平行世界的なデスクリワールドが描かれている。衝撃の結末をキミは直視できるか!?

➡新たな世界観を構築。あの越前康介も登場するらしい。独特のセリフまわしも健在だぞ。

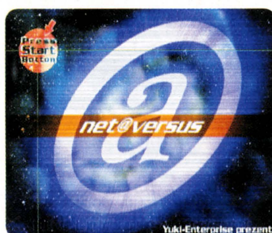
PLAYER 1 八並 康 Kou Yanami

SMOの構成員だったが方針に疑問を感じ、2丁のクリムゾンとともにレジスタンスに身を投じる。ユリと知り合い、誘拐されたリリーを助けるために戦う。

PLAYER 2 ユリ・ローゼンバーグ Yuri Rosenberg

レジスタンスのリーダー、リリーを母親に持つ少女。SMOのザザ提督によってさらわれたリリーの手がかりを求め、康とともにクリムゾンを手に取り戦う。

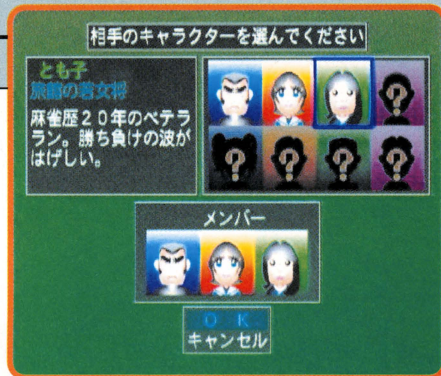
『NET VERSUS』シリーズ



ネット対応のテーブルゲーム7作が、1本1900円という廉価で一挙に登場。ネット上で人との対局が楽しめちゃうのだ!!

発売日	5月25日発売予定	価格	各1900円
ジャンル	テーブル	ドリームポイント	各60ポイント
プレイ人数	1～2人（麻雀のみ4人）		
ビジュアルメモリ	32ブロック使用		
発売元	アットマーク http：//www.atmark.co.jp		
通信機能	対応（対戦など）		
対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード		

100パーセント 4月28日現在 開発状況



ひと粒で7回おいしいネット対応テーブルゲーム一挙リリース!!

"将棋"や"麻雀"、"花札"といったおなじみ定番テーブルゲーム7作が一挙に楽しめる『NET VERSUS』シリーズ。本作の特徴は、7作いずれかを購入してネットに接続すれば、ネット上で7作すべての対局が可能になる点（ただし、スタンドアローンで楽しめるのはそれぞれ1作のみ）。ひと粒で7度おいしいソフトなのだ。

⬆ネットに接続すれば7作すべてが楽しめる。これってお得じゃない!?

五目並べ／連珠
花札　麻雀　チェス
リバーシ　囲碁　将棋

それぞれのソフトをスタンドアローンで楽しむ

ネット接続

7つのゲームすべてをネット上で遊ぶことが可能!!

ネットに接続したあともお楽しみがいっぱい

いざネットに接続するとなったらまずは名刺作成。顔の作成やコメントなど自分だけの名刺を完成させよう。名刺は100名まで交換可能だ。ゲームを開始するには部屋を作ってそこに入るだけでよい。対局相手とはチャットが可能だ。そのほか注目すべきは"観戦システム"。これにより、ユーザーはほかの対局を観戦できるのだ。気になる課金は月額300円。ドリムによる支払いとなっているぞ。

⬆名刺の顔パーツは髪型や目など、7種類あり、それぞれ10タイプずつ用意されている。自分の顔を作れるかな？

思考ルーチンはいずれ劣らぬ本格派!!

今回同時発売されるソフトは7本。ネットでの対局が楽しい『NET VERSUS』だが、スタンドアローンでのコンピューターとの対局もお忘れなく。7作にはいずれ劣らぬ本格的な思考ルーチンが搭載されているのだ。ネットで対局するまえの腕試しには最適。

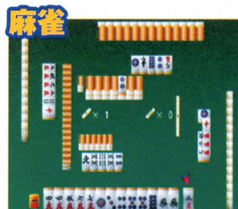
五目並べ　連珠

⬆石の並びが勝敗を分ける五目並べと連珠。

花札

⬆こいこい、花合わせ、おいちょかぶが楽しめる。

麻雀



⬆もちろんネットでは4人で対局できちゃう。

チェス

⬆英国生まれのテーブルゲームもネットで遊べる。

リバーシ

⬆シンプルながらも奥が深いゲームなのだ。

囲碁

⬆マンガなどでも大人気。ルールを覚えるいい機会。

将棋

⬆とにかく歯ごたえのある思考ルーチン。

プロデューサーに聞く！——なぜ『NET VERSUS』なのか？

本シリーズがドリームキャスト参入第1弾となるアットマーク。もともとはウェブビジネスを中心に展開していたという、アットマークのドリームキャスト戦略に迫る。

——1本1900円という安価でしかも7本同時というのは新しい試みのように思いますが。

新山　1900円という価格設定はドリームキャストソフトでは初めてだと思うのですが、最初から安価に提供して、幅広い層に楽しんでいただきたい、という思いがあったんです。

あと、個人的には今回はネットに執着した部分があります。ネットで自分のライバルになりうるかもしれない人と出会うというのはすばらしいことですよね。今回搭載している思考ルーチンにはかなり自信があるのですが、どんなにコンピューターが進化しても人間よりおもしろいものはないですから。

本体9900円＋ソフト1900円という安価でネットが楽しめるので、ぜひ利用していただきたいと思っています。

アットマーク
プロデューサー
新山謙二

➡本作ではプロデューサー的立場。カメラをこよなく愛する。

SEAMAN FILE

シーマン・ファイル

復刊二十四号

『Outlook』も目じゃない『SEAMAIL Ver.1.0J for Windows～人間関係修復保全ペット～』(以下『SEAMAIL』)はメールソフトの王者!?

WANTED

シーマンに関する情報を受け付けています。突然変異などのあなただけが知っている事実やウワサ、シーマン自慢などなんでもけっこう。薄謝を用意して待っています。あて先は、

〒154-8528 (株)エンターブレイン「ファミ通DCシーマン」係まで。

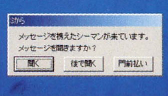
Fig1. 退屈で寝ながら歌を歌う

シーマンは退屈になると歌い出す。完全にオヤジキャラになって、ふてくされながら歌う。ときには背泳ぎで。

Fig2. よそのシーマンがメッセージを配達に

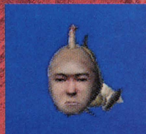
「カランカラン」の音とともによその家のシーマンがメッセージを届けに来てくれた。将来は、この2匹で交尾とかもするらしい。

Fig3.「無視する」を選んだら?



メッセージが届くと"聞く"、"後で聞く"、"門前払い"から態度を選べる。"門前払い"は心証悪くしそう。

Fig4. 生還したシーマン(得意げ)



ほかの家に行って帰ってきたシーマン。なんかすごい得意げだ。こちらのメッセージへの相手の反応を教えてくれる。職務に忠実でかわいいね。

Fig5. GD CA受賞の英語版「シーマン」

Game Developer Conferenceは世界的なゲーム開発者たちの場。本当に歴史も権威もある受賞だよね。

FILE No.1
『SEAMAIL』試用レポートVol.2

isao.netの『SEAMAIL』プレゼントキャンペーンが締切に近づいている。4月30日までだ。急げ! 4月30日までにisao.netの定額コース(使い放題月々1886円、税込1980円)に入会すると、『SEAMAIL』が送られてくる。もちろん他コースからの乗り換えでもオーケー。(詳細はhttp://www.isao.net)。

『SEAMAIL』について、生みの親の斎藤由多加さんが糸井重里さんの"ほぼ日刊イトイ新聞"というサイト(http://www.1101.com/head/)で書いているのをご存じだったかな? 筆者は知らなかった。そこでは、斎藤さん一流の分析力でパソコンゲームとコンシューマー機のゲーム比較論がくり広げられている。

『SEAMAIL』を立ち上げながら仕事をしていると、使っているソフトのことでシーマンがぶつくさ言うのが、けっこうおもしろい。筆者はメールソフトは『Outlook』を使っているのだが、「おまえ『Outlook』好きだなー。ま、『SEAMAIL』が進化すれば『Outlook』なんかいらなくなるかもな」みたいなことを言ってくる。そういえば、現在最初のアップグレード、Ver.1.01がhttp://www.seamail.tv/でダウンロードできる。まだの人は早めにやっておこう。子供シーマンのところへ大人シーマンによるメッセージを送ると動作しなくなる、シーマンとの会話でさきに進めなくなる場面などの不具合が解消されている。

ところで『SEAMAIL』を実際に使っている人はどれくらいいるのだろうか? 斎藤さんは実用ソフトと銘打っているが、少なくともシーマンに簡単に死なれてしまうのは困る。さて、『SEAMAIL』とほかのメールソフトとの関係を少し。『SEAMAIL』でメールチェックすると、"外房"という名の管から泡とともにいろいろなものが出てくる。ごみとエサとビンである。ごみは"ともだちリスト"(アドレス帳)に登録していない人で『SEAMAIL』からのメールではないもの。エサは"ともだちリスト"に登録してある人で『SEAMAIL』からのメールではないもの。ビンは"ともだちリスト"に登録してあって、『SEAMAIL』からのメール。その名も"シーメール"。いずれの場合もシーマンは移動しない。シーマンが移動するのは、メッセージのやりとりだけ。このときに、シーマンが相手のパソコンであることないことしゃべくる可能性があるのだ。だが、最初は「連絡がほしい」というメッセージしか送れない。で、たとえばメールもらってるのに返信していないときには、「メールの返信しなくてごめんね」みたいなメッセージが送れるようになる。こういうときには、向こうで謝ってくれるのだ。だから、メッセージを送るのでなければシーマンが生きている必要はないのだが、やはりこのソフトの売りはシーマンがあっちこっち行って、しゃべったりメッセージを受け取ってくる、とかそういうのだからね。オギルビー(前号紹介したシーマンの代理のあのウナギイヌみたいな魚)じゃあ、メッセージも届けられない。少なくともシーマンが死なないように、あるいは死んでも復活できるようにしていただきたいと思うのだが…。どう思いますか?

FILE No.2
祝!『シーマン』GDCAを受賞!

先日VIVARIUMからこんなメールが届いた。「この度、3月22日からSan Joseにて開催されたGame Developer Conferenceの"Game Developers Choice Awards"にて『SEAMAN』が、Original Game Character of the Yearを受賞致しましたのでご報告致します。Game Developer Conferenceというのはじつに歴史のある、我々にとっては権威ある舞台です。開発に疲れ気味だったメンバー一同「やった!」と喜びに満ちています」。さっそく、発表されているサイト(http://www.igda.org/awards/awards_nominees.htm)を訪ねてみると、出てた。よかったねシーマン! なななんと、うららもノミネートされてたようだ。『スペースチャンネル5』はほかにもサウンドでもノミネートされていた。『シーマン』に関していえば、『シェンムー』、『サンバDEアミーゴ』とともに、Game Spotlight Awardsにもノミネートされていた。

※(参考)『シーマン～禁断のペット～』(通常版[マイクデバイス同梱]6800円、スペシャルパッケージ版[マイクデバイスとビジュアルメモリ同梱]7800円)、『シーマン～禁断のペット～<2001年対応版>』(通常版[マイクデバイス同梱]6800円)。いずれもセガ販売。

We are DC SUPPORTERS

CONTENTS

DCサポーターズだけのスペシャル特典!!

● ファミ通DCホームページ ●

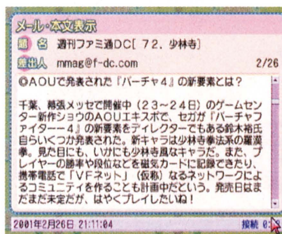
本誌発売日と同日更新を行っている専用ホームページ。本誌と連動し、ゲーム業界のホットな情報をお伝えするファミ通DCエクスプレスや、気になるドリームキャストソフトの発売日がわかるソフトウェアスケジュールなど、情報満載でお届けしているのだ。

サポーターズ会員ページ

DCサポーターズメンバーだけが入場できる会員ページ。会員ページには、サポーターズメンバーと交流できるBBSがあるぞ。

http://www.f-dc.com/

● メールマガジン・週刊ファミ通DC ●



DCサポーターズメンバーだけが購読できるメールマガジン、週刊ファミ通DC。毎週金曜日に、セガやドリームキャストに関する情報を配信している。このほか週刊ファミ通、ゲームWaveなどの見どころなどもわかるぞ。購読希望の方は下記の申込み方法を参考にしてね。

メルマガ申込み方法

①メールにサポーターズ会員番号、氏名、メルマガを送信してほしいアドレスを記入してください。
②メールの題名に「メルマガ購読」と記入してください。
③下記のアドレス(mmag@f-dc.com)へ送信してください。

mmag@f-dc.com

ファミ通DCポイントシステム
ドリーを貯めて賞品をゲット

ドリーはDCサポーターズ専用のポイントシステム。キミの投稿が本誌に掲載されるとドリーが加算される。そして、獲得ドリーが一定ポイントに達すれば、以下の賞品を贈呈するぞ。また、ドリーは本誌専用HPを閲覧するだけで3ドリーゲット。1日1回のみ有効だ。

ドリーランキング総合上位者には特典も！

ドリーは2001年12月31日をもって総集計。その時点でのドリー獲得ランキング上位3名には右記の特典を贈呈するぞ。また、全ドリー獲得者の中から抽選で10名の方に特製福袋をプレゼント!!

1位：記念トロフィー&ソフト3本
2位：記念楯&ソフト2本
3位：記念楯&ソフト1本

10000ドリー到達者に編集部からご連絡

10000ドリー達成時に贈られるソフトや周辺機器は、その時点で購入可能かつ7000円以下のものに限らせていただきます(限定版などの入手困難なものは除く)。ポイント到着者には、順次こちらから連絡しますので、3ヵ月以内にお申込みください。

1000ドリー 本誌特製ボールペン

3000ドリー 本誌特製テレホンカード

6000ドリー ビジュアルメモリ

10000ドリー DCソフトまたは周辺機器

※以降は、20000、30000と10000ドリーごとに10000と同様の賞品を贈呈！

◆会員以外の投稿者には、掲載された方の中から抽選で20名に500円分の図書券を贈呈(発表は発送をもって代えさせていただきます)。

ドリサポ

読者投稿コーナー

ゴールデンウィーク到来。皆さんは何をして過ごします？ 楽しい思い出ができたら、ドリサポにもはがきを送ってネ。

今回のイチオシ！

2000ドリー

★大阪府　ただすけ　DC00013790

『サクラ3』の北大路花火の華麗な舞台姿が、今回のイチオシ。落ち着いた色づかいと、艶やかな眼差しが、グッときました！ この作品をはじめ、徐々に投稿が増えつつあるCGイラストですが、さらなる力作、お待ちしてます。

★山口県　國吉沙織　DC00010138

筋肉質なハニュエール、りりしいですね。ラグオルに降り立つときのマイキャラ……ですか？

★沖縄県　上江州千夏

着色はパソコン上で行ったのでしょうか？ 作品ごとに、イラストの上達ぶりがわかりますよ。

★大阪府　底王　DC00011069

いろいろな想いが感じられる『VF4』のイラストですね。左下にこっそり登場しているキャラとか。

★神奈川県　弥若そまり　DC00010947

「ツチグモも描きたかった」とのことですが、水狐お姉サマのすばらしいボディがあれば十分ッス!!

LET's カラーイラスト

800ドリー

★北海道　くぅ

初投稿ありがとう。原作のイメージに合った色づかいですよ。

★福島県　ギロロ

『GGX』キャラ、勢ぞろいです。次回は構図に凝ってみてね！

★東京都　てるりん
DC00014676

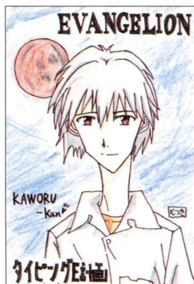
この組み合わせはインパクト大！ 続編期待してます。

★長野県　高峰秋良
DC00012342

マイPSOキャラはオンライン＆誌面デビューが基本！

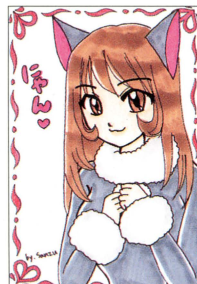
★福岡県　リューカン・トラヲ
DC00014588

むき出しの"CGっぽさ"が、ビスの雰囲気に合ってます。



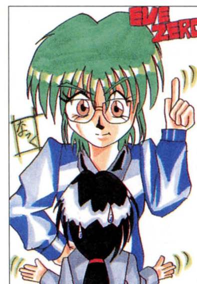
★北海道　和希
DC00013167

カヲルくんとタイピング対決……できるのかなあ!?



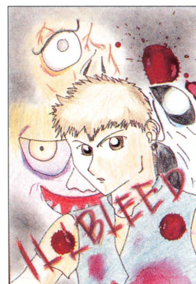
★千葉県　サンズ
DC00014084

エリカも"ネコ系美少女"って言えるのでしょうか？



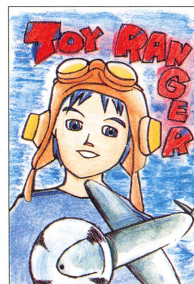
★三重県　藤丈なっく

茜の応援イラスト。萎縮した小次郎の後ろ姿もナイス。



★愛知県　COO
DC00014642

イラストは物騒だけど、ともあれ中学進学おめでとう。



★神奈川県　ほうろう
DC00012763

爽やかな題材とタッチに惹かれました。ステキです。

★大阪府　ドングリ
DC00014340

レタ天3人組の『PSO』ですね。各配役もピッタリ。

読者のおたより LETTER天国!!

読者と心のエアホッケー、皆さんからいただいた愉快なおたよりを3人がのん気に紹介します。

500ドリー

パーソナリティ

クニやん プロ野球開幕したときに某球場に入り浸る、現実逃避系自称プランナー。

ルミナ 中古ゲーム屋ではハンターの掟を守ってドカ買いしないフリーデザイナー。

えんどう 布団に入って本を開くと数分足らずで眠気がやってくる便利な(?)編集者。

We are DC SUPPORTERS

このまえ、デパートのゲーム売場で、小さい子供が親に「ドリームキャスト買って～！」と泣き叫んでねだっていました。困った顔をしていた親がアメ玉をあげると、その子はすぐに泣きやみ、そのまま帰ってしまいました。いまの子はDCよりもアメ玉のほうがいいのか……。

茨城県　ティークス　DC00013989

子供は目先の欲に目がくらみやすい。そうやって後悔を覚えていくのサ。

でも最近の子はしっかりしてるから1度くらいじゃ諦めないのよね。

DCの値段が安くなってから、いままで「DCなんていらない」などと言っていた人たちが「DCが欲しいなぁ」と心変わり！　やはり価格なのでしょうか？　何にせよ、値段が安くなってからDCのおもしろさに気づくのはどうかと思います。

愛媛県　Jun　DC00013127

なくなるとなると、欲しくなるのが人情。射幸心をあおられるよな。

逆に、以前からおもしろさを知ってたことに自信を持ってみては？

トラックの「バックします」が「ガッツ石松」に、アイスの移動販売車の歌で「アイスクリーム」と歌っているところが「ナイストゥミーチュー」に聞こえると友人から聞いて以来、それ以外に聞こえなくなってしまいました。聞こえるたびに笑いがこみ上げて困ります。助けてください。

東京都　ミミデッカー

俺も「急いでやってください」が「ゆっくり休んでください」に。

聞こえるわけないッ！まだまだ寝かせるわけにはいきませんよ！

部活の帰り、近くにあった車の窓で乱れた髪を整えていたら、車の中で何か動きました。のぞいてみると、おばさんがこちらを見て笑っているではないか!!　自分はおばさんを見つめながら夢中で髪を整えていたのか……。恥ずかしいから走って逃げました。いつの間にかいっしょにいた友だちもいなくなっていました。その後、携帯につける鏡を買いました。クニやんたちも鏡をいつも持ち歩くことをおすすめします。

神奈川県セ・ガ×∞　DC00012378

オレならそのおばさんに逆ギレしてやるね、恥ずかしさのあまり。

鏡はレディーの必需品。手元にあるとついつい見つめてしまうわ……。

僕は銭湯通いなのですが、近所の銭湯はどこも温泉が出ていて客が多くて困ります。毎日の日課として風呂に入る僕としては、混んでいてうっとおしいので源泉ではなくふつうの湯船につかっています。「温泉なんて嫌いだ～！」「温泉に入りて～！」

大阪府　KO1　DC00014361

葛藤しておるな。"町のジキル&ハイド"として名物男になるなよ。

毎日温泉に入れるなんてうらやましい。入浴時間を早めてみては？

ドラマや説教などで「人生はゲームみたいに簡単にリセットできないんだ！」と言いますが、不慮のフリーズでリセットしたときほど投げやりなプレイになることはありませんね。初めてのロストは辛い……。

茨城県　デジ太

賽の河原で積んだ石を鬼に崩される気分だよな。セーブはこまめに。

そのたとえはどうかと思うけど、人生やり直すのもたいへんよ。

先日、山口沙弥加ちゃんが新曲のプロモーションで福岡に来ました。シングルCD購入特典で、ポスター・彼女と握手、さらにツーショット撮影のポラロイドまでいただきました。シングル1枚でここまでやるの？　とびっくりしました。

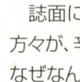
福岡県　入井詠亜　DC00014489

沙弥加ちゃんも"ファミレス粘り"するとか。親近感持ってるのだ。

また一方通行な想いを……。でも最近のCDってオマケもスゴイわね。

横断歩道を渡ったとき、向こう側から来た小学生3人(3年生くらい)とすれ違った際「それならホームレスになればいいのよ」という会話が聞こえてきました。彼らにいったい何があったのでしょうか？　話の前後が気になります。

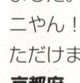
神奈川県　弥若そまり　DC00010947


柔軟な将来設計だなぁ、と感心してる場合ではないのだよ、オレも。

誌面に出てくるクリエーターの方々が、辛そうな顔をしているのは、なぜなんでしょう？　教えてください。

茨城県　Cyber-J　DC00013637

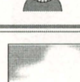
笑いすぎると苦悶の表情に見えることは、多々あるよな。その逆も。

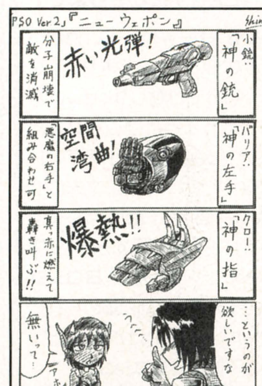

じゃあ、紙一重の瞬間をとらえた貴重な写真ってことなのかしら？

ついに"toto"が全国発売になりました。天性の博才をお持ちのクニやん！　ぜひ必勝法をご伝授いただけませんでしょうか？

京都府　アルフォンス　DC00010425

まずはオレのもとで、身の回りの世話をしながら……ってことで。


それじゃ、クニやんが口ばっかだってことがすぐバレちゃいますよ？



大阪府　Shin

懐かしいなあ、ジリオン。オパオパが出るんだから、これも……!?（え）

その点私はこうだった!!

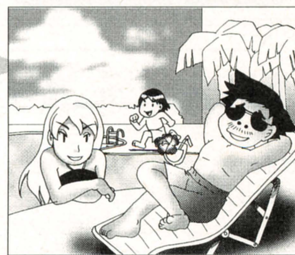
クニやん　ようようおふたりさん、キミたちはゴールデンウィーク、どう過ごすのよ？

ルミナ　私は"魂のふるさと"こと大阪に行って、あれやこれやの買物をしてくる予定なの。

えんどう　僕は本当の里帰りをしようかと思ってます。もちろん、マイDC持って！（笑）

ルミナ　やっぱりPSOなのね……。ところでクニやんはどうするの？

クニやん　オレは忙しいよ、ご飯食べたり寝たり起きたり……。



ルミナ　そりゃよござんした。そんなわけでレタ天では、次号からテーマ（おもに時節ネタ）を設けたおたよりも募集します。テーマにまつわるちょっといい話からあっと驚く裏技ネタ（？）まで、どしどし送ってくださいね！

次回のテーマ →「長雨の時期のすごしかた」

はみさぼ　友人の熱烈なススメで『海がきこえる』ってジブリのアニメを見ました。勢い余って氷室冴子原作の小説も読んでみました。懐かしいような、気恥ずかしいような瑞々しさに、泣けました。井戸水をガブ飲みしたら、冷たすぎて胃がイタタって感じでした。そんなわけで、ムダにさわやかな気持ちでいっぱいな今日このごろです。さて、ほかの皆さんのブームは？（え）

私設○○応援団

300ドリー

応援しているからこそ言っておきたい熱いエール・イラストメッセージを大募集。さあ、思いの丈を！

>セガさんへ

●DC生産中止の報を聞いて、ゲームソフトの売上は、もう質とは関係ないのだなと感じました。良質なのに売れないとは、いちゲームファンとして辛いです。

茨城県　齋藤志信

●ドリームライブラリを早くパワーアップして再開してほしいです。サターンから入ったため、メガドラのソフトを知らないので……。

大阪府　DAI　DC00012768

>セガ&オーバーワークスさんへ

●『サクラ大戦3』シリーズはおもしろいと聞いたので『3』で初めてプレイしてみた。こんなおもしろいゲームがあるなんていままで知らなかった。『1』も『2』もやってみたいと思う。

群馬県　N.I

●『サクラ大戦3』言うことなしでした。途中のムービーシーンでは、ゲームをして初めて鳥肌が立ちました。本当に買ってよかった。

大阪府　木下幸男　DC00014581

>AM2 OF CRIさんへ

●『シェンムー2』の新しい情報を知るたびに、どんどん期待が膨らんでいきます！　早くも、涼といっしょに香港に出かけるような気持ち（笑）。こんなに続編のゲームが楽しみなのは初めてです。

石川県　宗田寛久

>スマイルビットさんへ

●X-boxで『パンツァードラグーン』を出すのはいいですが、DCでも出してほしいです。ついででもいいから。

京都府　夢は幻

●やきゅつくの技術を活かして『高校野球チームをつくろう！』を作ってくれませんか？　キャラを育成して新作のやきゅつくにドラフト入団させるという連動で、お願いします。

宮城県　ビバヒル最終章　DC00014516

>ソニックチームさんへ

●『PSO Ver.2』、ありがとうございます!!　ユーザーの声が届いているような気がしてすごくうれしいです。期待せずにはいられないです。

北海道　ふう

●『Ver.2』の発表で再び『PSO』に熱が入ってきました。こんなに早くユーザーの声を聞いてくれたソニックチームの方々に感謝。

埼玉県　O-MEN　DC00013089

●『PSO』という最高のRPGをありがとう。忘れていたゲームへの熱中度が、よみがえってきます。

京都府　A・MODEL

>ヒットメーカーさんへ

●『セガガガ』プレイしました。おもしろすぎます!!　ゲラゲラと笑ったり熱くなったりホロリとしたり、本当によいゲームだと思います。アレクには泣かされました。DCで新作、作ります？　『アレックスキッド』の。

大阪府　犬虎　DC00013481

>大宮ソフトさんへ

●『カルドセプトセカンド』の発売が7月になるというのを知ってすごくうれしくなりました。カードも450種類となり、もう欲しくて欲しくてたまらない気持ちです。

兵庫県　ヤマダダ　DC00014551

>カプコンさんへ

●『CAPCOM VS. SNK PRO』キタキタキタキタ!!　ついにオレの持ちキャラ、ダンが登場だーい。スゲーうれしい。コレは買います。チョーハツしまくるぜ!!

山口県 FTGバカ

>KEYさんへ

●『Kanon』は本当にすばらしいです。世間ではゲームのせいでどーのこーのと騒がれたりしますが、このような感動もあることを社会に訴えたいです。

東京都　KEN

>ゲームビレッジさんへ

●『EVE ZERO完全版』、いい。ものすごくおもしろい。たとえば婦人警官のやりとり。メインのストーリーに関係なく「なんだこれは？」と思わせる。そんなとこが完全版!?

福島県　EVE中毒

長野県　高峰秋良　DC00012342

愛媛県　Jun　DC00013127

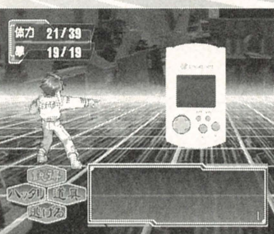
ナムコさんへ！　ぜひDCに新作を!!

神奈川県　Bキューブ　DC00013971

かいしんのいちごん 一言

このキャラに言ってやりたい強烈なひと言を、思いきって！

この新コーナーは、日ごろうっぷんが溜まりまくっている皆さんの欲求のはけ口です。編集部が指定したキャラクターに対する、的を射たツッコミを20文字以内の簡潔なフレーズ（言いきり、疑問形etc.）で寄せてください。採用作品には300ドリー、もっとも核心を突いた作品には800ドリー進呈します。まずは手始めに右のキャラを血祭り（？）だ！



次回の説得相手

フタは必要なさそうです。

……といった感じでどんどん応募してね

チェーンメール供養

怪しいメールが届いたら転送せずにこちらまで！

チェーンメールは芸能人の人気バロメーター、いままでも数々の芸能人絡みなメールをいただきましたが、今回はコレ「ローソンから、新商品**モーむすび**（モー娘のおにぎり）が発売されます！」。……9種類の味で期間限定、オリジナルのストラップもその場で当たるそうで。つくづくバカだなぁと思いながらもローソンのHPを見てみましたが、そのような情報は**見当たらなかった**ので問合せは控えました。さらにもうひとつは、**キムタクらしき**人からのメール。「何かいいことな〜い？　ってボヤいてない？　自分で行動しないと、いまの時代待ってるだけじゃダメだよ！」と、出会い系サイトのアドレスを教えてくれました。文末には「退屈な時間を今日から楽しく過ごそうぜ！　俺も探すからさ。突然メールしてごめんな。**ヨロシコ……**」と、軽薄な文面で締められていました。というわけで、困ったメールは下記まで**ヨロシコ**。

c_kuyou@lycos.ne.jp

はみさぽ　eggy買いました。ドコモのPHSをつなげると、ネットサーフィンやメールができるようです。PHSですか？　持ってます。いえ、ドコモじゃありません。アステルです。ダメですね。なにがダメかは聞かないでください。機種が気に入ったので買ったわけですが、最近使ってません。というかなくしてしまったようです。3ヵ月ぐらい、ムダに電話代払っています。（池村）→

クニやんの もしも○○が…？

実際にありえないあのキャラのこんな姿、イラストや文章で想像してみませんか？

500ドリー

テーマ 文学少女

――読書の春、皆様いかがお過ごしでしょうか？　リルケの詩を心から理解できないクニやんです。そんな文学音痴のオレだけど、文学少女の雰囲気は大好物です。そんなわけで今回もいただきます！

●もしも『サクラ大戦』の李紅蘭が文学少女だったら、ポエムを感じるダジャレを連発するのかな？　そしてひとこと「文学は爆発だ！」ってか。

愛知県 おやじゲーマー DC00012397

●もしも『スペースチャンネル5』のうららさんが文学少女だったら、モロ星人のダンス出題に対し、読書で培った読解力で反撃（？）。何とも静かな戦いに……。

京都府　アルフォンス　DC00010425

――踊らないうららってのも新鮮だが、なんとなくソンした気がするのはナゼだ？　あ、ミニスカのせいか（←バカ）。というわけで次号のテーマは"夏の浜辺のお嬢さん"。月刊化の都合上、今回は締切に余裕があるのでまだまだ募集中！

リコさん、オフのときはフチなし眼鏡かぁ。俺がアナタのフチになります!!（←錯乱）

大阪府　ただすけ　DC00013790

笑えるけど……たしかにハマってる！　仲間の軽口にこっそり傷ついていたりとかね。

福岡県　リューカントラヲ　DC00014588

ゾンビだけがクレアの友だちじゃない、ということだな。人間バランスが肝心だよな。

宮城県 ビバヒル最終章 DC00014516

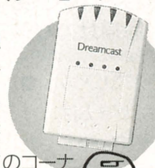
こ、これもイイ!!　かわいらしいレターセットを引き出しに忍ばせていそうだ。ハァハァ。

兵庫県　かおり　DC00010777

とびだせ！周辺機器 時価ドリー FINAL

すべての品々には八百万の神が……と言い続けて幾年月、ファイナル・モーソー！

♪死んでしまおうな～んて～　思ったりし～たわ～♪　と、そろそろ5月病のシーズンですね。そんな鬱な気分を吹っ飛ばすには妄想がいちばん！　ということで、このコーナー今回で最後です。記念すべきラストの妄想は千葉県のリヴァイアスさん（DC00010065）の作品"4×四兄弟"です。かわいいご兄弟ですね。眼鏡の子は本誌の愛読者だそうです。このコーナー今回が最後ですが、皆さんはこれからも、無機物の声にも耳を傾けられるような余裕のある大人になってね。



be lost in wildfancies

⬆しっかりしたキャラクター設定に感服しました。600ドリー進呈です。

大事なことはゲームに教わった 500ドリー

●『ワールドネバーランド』で再選を目指したオルグ長選挙を0票で落選したとき……。「人付き合いが悪いと人の上には立てない」。

神奈川県　R・A　DC00013994

●『パワーストーン2』から……。「どんなにスキな人でも、どんなに大事な友だちでも、裏切ることは大切」……。

大阪府　ドングリ　DC00014340

――そんな身もフタもないことを教わっちゃいけません！（笑）

●『サクラ大戦3』をプレイして思ったこと。"日本語が全世界の共通語"であることを初めて知りました。

福岡県　白い魔人　DC00014064

――DCから人生の教訓を得よう、ということから始まったこのコーナー、次回から"魂の叫び"と合体です。

魂の叫び!! soulshout FINAL 500ドリー

「なんやねん！」「んなアホな」仮想世界にノリツッコミで心のバランスを保ち続けるコーナー。

●『センチメンタルグラフティ』の全キャラ！　ちゃんと地方に対応した方言で話すべし！

香川県　璃梅亜3世　DC00014253

●『バイオハザード』シリーズでクレアたちが倒したゾンビはいったい誰が片付けてるのだ？

兵庫県　まゆぞう　DC00013974

●『スペースチャンネル5』のうらら！　宇宙空間でそんなに肌を露出したら、紫外線で人々を救えない体になっちまうだろ！

茨城県ティークス　DC00013989

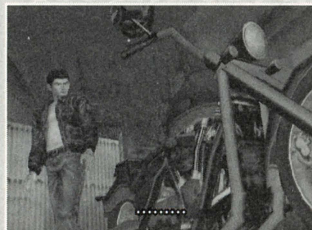
●『エターナルアルカディア』のアルマダはなぜ敵の本拠地を1度しか攻撃しない？　本気で世界征服をやる気があるなら、本拠地を復興させるヒマなど与えるなよ。

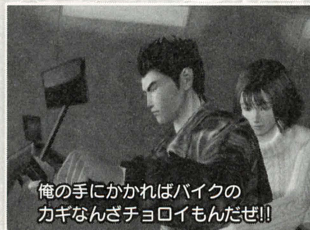
福岡県　白い魔人　DC00014064

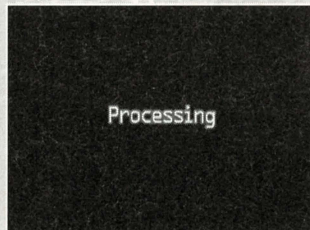
●帝国華撃団の皆さん。誰に向かって勝利のポーズやってんの？　そこに誰かいるの？

鹿児島県　永田2円　DC00014312

ギャフン リミックスまんがシェンムーさん 第24話 Remix Manga Shenmue-san







はみさぼ　なぜか風邪を引きました。体がだるいのは我慢するとしても、今年の風邪は胃にくるのか、胃がしくしく痛むのは我慢できません。もう朝から20回以上もトイレに行きました。こんな僕なので今日は帰ろうかと思います。今号もし僕が進行を引っ張ったとしたら、それは風邪のせいなのです。決して仕事を引っ張っているせいではございません。（古屋）→

スペース25%増量!!

サポーターズ伝言板
Supporters message board

見ているだけじゃ伝わらない、あの人への熱い思いを誌面で告白。目指せカリスマ投稿者。 300ドリー

●自称ニューフォーティーズのアルフォンスです。「高齢だけどゲームはDAISUKI！」という諸先輩方、当ドリサポに集いましょうぞ！　って、もしかして私が最高齢？

京都府　アルフォンス　DC00010425

●月子さんへ、いつも独特な感じのする絵がステキです。これからも楽しみにしています。ベーベージャムさんへ、以前からあなたのイラストを見るのを楽しみにしています、これからもいろんなイラストを見せてください！

愛媛県　Jun　DC00013127

●璃梅亜3世様、ファミ通DCでは、マニアック度は下げて描いているつもりだったのですが、やっぱりまだマニアックですか？　半ば自己満足的な投稿をしているのに、私の作品に興味を持ってくださる方がいらっしゃるなんてうれしいです、これからもお互いがんばりましょう！

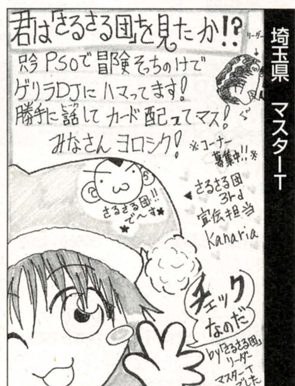
福岡県　入井詠亜　DC00014489

●ハエと僕さ～ん！　3月16日号のイラストを見て、ひと目でホレました。自画像ですか？　スッテキです。私は風木と申します。PSOの2、楽しみですね。『グランディアII』ではミレーニアとティオ、『シェンムー』は芭月巌さんが好きです。琴似さんとえすらふさん、心の中で応援しています。絵うますぎです。

青森県　風木　DC00013965

大阪府　にるる　DC00012671

埼玉県　サラマンダ



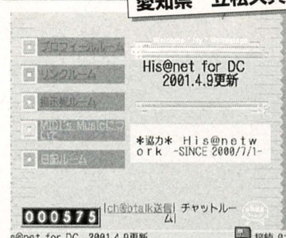
埼玉県　マスターT

ホームページ

拝見　となりのサポーターズHP

愛知県　立松久典

本誌読者の皆さんが運営しているホームページを紹介するコーナー、再開しました。自分の城を多くの人に見てもらいたいアナタ、同好の志を募りたいアナタは、URLとアピールコメントを送ってくださいね。今回は、イサオネットのマイルームで作られたHisさんの音楽系サイトです。



His@net for DC　http://myroom.isao.net/room344/0000001000025344/index.cgi

ルミナの キャラフェチ
500ドリー

投稿オカマも大歓迎の女性限定コーナー、今日もキャラクターへの愛を語ります。

――男性も女性も、このコーナーではみんな恋する女の子♥ さてさて、今回のお題は禁断の"未成年"。

●『燃えろ！ジャスティス学園』の将馬クン。甲子園を目指す熱血野球少年というところが魅力的です！あと少しガキっぽくてかわいいです。

福岡県　白い魔人　DC00014064

――一生懸命な人を見ると、自分の不純さに気づかされたりしますよね。

●『グランディアII』のロアン君で決まり！　13歳なのに物知りで賢いし礼儀正しいし……。あのかわいさにメロメロです。

京都府かまきりおん　DC00014370

――やんちゃな子が多い昨今、礼儀正しい子って新鮮よね。

――かわいい未成年のパターンがひと通りそろったところで、次回のお題は"悪党"です。悪の度合にかかわらず、なぜか見過ごせない、ダークな人たちの魅力を教えてください。

埼玉県　ハエと僕　DC00010562

千葉県　リヴァイアス　DC00010065

サターンドリームス
SATURN DREAMS
500ドリー

脳天直撃セガサターンへのリスペクトはこちら。小声でオススメしたいゲームはNiGHTMARE編まで送ってね。

●『ばくばくアニマル』。動物たちの品のない食べっぷりが爽快な落ちものパズルです。　**東京都　我王**

●バリバリにメガドライズムを感じさせる隠れた名作、その名も『心霊呪殺師太郎丸』!!　スプライトとポリゴンを融合させた背景の演出や、「返すわけにはいかんなあ」、「肉だ、肉が来たよ」のイカすボイスなど、見どころ聞きどころ多し。

香川県　璃梅亜3世　DC00014253

神奈川県　弥若そまり　DC00010947

NiGHTMARE編

闇に葬られた（？）サターンソフトからも目を背けるな!!

オフワールド・インターセプター　エクストリーム

1995年／BMGビクター（開発・クリスタルダイナミクス）

ゲーム内容は、海外作品らしい豪快な3Dグラフィック処理とバランス調整がすがすがしい、オフロード・シューティング。最大の見どころは、ストーリーモードの各ステージ冒頭に挿入されるムービーデモだ。いい顔している長官（写真左）と、意志が弱そうな女司令官の夫婦漫才はいまもなお必見！

⬆傭兵の主人公たちを虫ケラ同然に見下す長官。そうこなくっちゃね。

はみさぼ　最近の私のマイブーム、それは特撮撮影の地を訪れること。撮影現場ではありません。いつやるのか事前にわからないし。特撮番組を見ていると、背景に見慣れた建物などが映るんです。「うお、これウチの近所じゃねーか」と。で、その背景を頼りにそれがどこで撮影されたものであるかをクエスト。わりとウチの近所、特撮天国。りっぱなオタですね、私。(みのちん)→

編集長の表と裏

ゲームの発売本数は少ないけれど5月は業界の動きを要チェックだ!!

4月から5月は、毎年ゲームソフトの発売が少ない。新年度が始まり、誰もが忙しくてゲームを遊ぶヒマがないから売れない、ので出さない、とも言われる。が、3月末決算に向けて発売するソフトが集中するからそのあとはひと休み、というのが実態だろう。

そんな時期ではあるが、5月はゲーム業界にとって重要な発表が多い。その最大の理由は、大半の店頭公開企業の株主総会が6月に行われるからだ。株主・株価対策として景気のよい発表を行い、総会を乗り切ろうというわけ。

また、毎年5月中旬にアメリカで世界最大規模のゲーム関連トレードショー、E3が開催されるのも、その一因となっている。アメリカでは日本以上にクリスマス商戦が重要で、そのための新製品の発表は、世界中から関係者が集る年1回のこのショーで行わなければ、タイミングを逸してしまうのだ。

今年のE3は5月17日からロサンゼルスで開催されるのだが、例年になく重大な発表が飛びかうはずだ。北米でのゲームボーイアドバンス投入を控えた任天堂は、秋にはゲームキューブを投入する。マイクロソフトは、年齢層の違いから任天堂をあまりライバルと考えていなかったが、Xboxの発売時期がゲームキューブとほとんど同じ時期になったことにより、より積極的な展開が必要になった。

先行するソニーも、技術も資金も豊富な2社に脅威を感じている。ハードは売れてもソフトは思ったより売れていないPS2。思惑がはずれたサードパーティーたちが、ちょっとした風向きの変化で、一気に新ハードへ流れる可能性をはらんでいるからだ。

E3ではゲームキューブやXboxの発売日と価格、キラータイトル群が発表されるだろう。それはもちろん、PS2の価格にも影響する。

セガは日本以上に、海外で抜群の評価を受けており、これからの新ゲーム機戦争の行方を左右しかねないポテンシャルを持っている。とんでもない発表がある気がしてならない。きっとまたボクたちをワクワクさせてくれるに違いない。（本誌編集長：相沢浩仁）

Q&A お悩み解決! 300ドリー

疑問・質問よろずうけたまわります

Q 価格変更でDC複数オーナーに！ ところでプロバイダー料金って、一家で使用のDC台数分だけ必要なの？

京都府 アルフォンス DC00010425

A DCが2台あってもログインIDはひとつで大丈夫！ それぞれのDCに同じログインIDの設定を入れておけばいいのです。ただし、アルフォンスさんが「DC2台を同時にネットにつないで遊びたい」というのであれば話は別になります。同じログインIDで同時にネット接続することは、ふつうはデキません（プロバイダーの方々がソンをしちゃいますからね）。なので、どうしても2台同時にネット接続したいなら、もうひとつログインIDを取得するか、一方のDCを従量コースで接続するようにしてください。

Q DCで使っているイサオネットのプロバイダー料金（定額コース）を、PCでも兼用できますか？

千葉県 NIE DC00012933

A できます。ご使用のPCがWindowsなら、『ドリームパスポートfor PC』を使って簡単に設定できます（Macの場合は自分で設定する必要あり）。ドリパス for PCはisao.net上からダウンロードできるほか、サポートセンターに連絡して郵送してもらうことも可能です。

ネットワークサポートセンター TEL:0570-057-100 受付時間24時間（指定休日を除く）※要通話料金。※携帯電話・PHSからは03-5735-0276へ。http://www.isao.net/support_link/otoiawase_dc.html

投稿のきまり&募集中のお題

文字投稿のみメールでも受け付けています！
info@f-dc.com

①投稿は、はがきかはがきサイズの厚紙にペン（鉛筆不可）で書いてください。スクリーントーンを使用する際は、はがれないようご注意を。
②投稿には住所・氏名・年齢・電話番号・ペンネーム（希望者のみ）・会員番号（サポーターズ会員のみ）を忘れずに記入してください。メール投稿の場合も同様です。
③封書での"まとめ投稿"もオーケー。その際は各投稿はがき（厚紙）の裏側に②の項目を記入してください。
④あて先には各コーナー名を忘れずに記入してください。
⑤7月号（5月30日発売）分の締切は5月9日（必着）です。なお、お題をとくに設けていないレギュラーコーナーへの投稿は、締切を過ぎても次回の掲載選考に持ち越されます。

<各コーナー補足>
◆レター天国!!（次回のテーマネタ）「長雨の時期の過ごしかた」（フリーネタのおたよりも募集しています）
◆もしも○○が…（次回のテーマ）「夏の浜辺での休暇」
◆キャラフェチ（次回のテーマ）「悪党」

<今回で一旦休止となるコーナー>
・妄想周辺機器・魂の叫び（大事なことは……と合体）・企画提案

すべてのはがきのあて先は…

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通DC
「ドリサポ○○係」御中
○○はコーナー名に

800ドリー 北海道 神代宵摩 DC00013020

ドリーポイントランキング2001 {4/20現在}

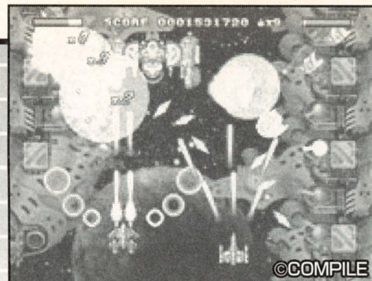
1	8588ドリー	リヴァイアス	DC00010065
2	8321ドリー	ただすけ	DC00013790
3	8300ドリー	入井詠亜	DC00014489
4	7192ドリー	かおり	DC00010777
5	6658ドリー	白い魔人	DC00014064
6	6527ドリー	K01	DC00014361
7	5824ドリー	アルフォンス	DC00010425
8	5736ドリー	高峰秋良	DC00012342
9	5600ドリー	リューカントララ	DC00014588
10	5512ドリー	弥若そまり	DC00010947

はみさぼ 今回はとくにテーマはなしってことで、皆さん近況報告ですなぁ。で、私は最近"いかに昼メシ代を節約するか"に凝ってます。懐が寒いだけなんですが、趣味にお金がかかるためこんなところをケチってみたり……。そんなわけで、マックや松屋での消費が増えております。価格破壊万歳。なわけで、モスバーガーは高級食だということが判明しました。（加藤政樹）

SEGAFAN 2001
セガびと交友録

Vol.3『ZANAC』が帰ってきた

文・川口 洋司
http://www.gamelex.com/
セガとの付き合いが古いのが取り柄。GAMELEX TVというサイトを運営。



今秋発売の『ZANAC×ZANAC』。GAMELEX TVにある公式ページで最新情報を確認しよう。

今回は、今秋発売予定の『ZANAC×ZANAC』(PS用)について。

初代『ザナック(ZANAC)』は知る人ぞ知るコンパイルのシューティングゲームで、1986年にMSXとファミコンでポニーキャニオンより発売されている。

「コンパイルも原点に戻ってゲームを作りたい」という仁井谷社長の考えもあって、今回の東京ゲームショウで、この新作の発表が行われた。3月31日には、キャメロットの高橋兄弟が駆けつけ、仁井谷社長を交えて、会場ステージで"ゲームの原点"と題したトークショーが開催された。ちなみに司会は私である。

なぜ、いまシューティングゲームなのか?

ユーザーのゲーム離れと言われている昨今。ゲームマシンの性能はどんどんよくなり、グラフィックはかなりリアルになっているのに……。

ある業界人は、新しいゲームのジャンルがないからだ、と言っていた。「それではなぜ、『みんなのゴルフ』『マリオテニス64』など、すでにあるジャンルとしておなじみのゲームなのに、高橋さんの会社が作るとヒットするのか。そのへんにいまのゲーム業界が抱えている問題をクリアーにしてくれる答えがあるのではないか」と仁井谷さん。

「ゲーム作りのコンセプトとして、スタッフ一同"おもしろい"ということだけを追求してきたので、特別なことはしていない。とくにN64やゲームボーイは、CGのデモでごまかすわけにいかず、ゲーム性そのもので勝負するしかない」と高橋宏之さん。

現役のゲームクリエーターが、どんどん会社の偉い人になって、実際はゲーム作りに参加していないのに、雑誌上でいかに自分が手がけているかというコメントを発信する、いわゆるタレントクリエーターになってしまうことも多い昨今、毎日夜遅くまで、スタッフとゲーム作りを行っている彼の発言は、とても説得力がある。

そういえば、キャメロットの最新作はゲームボーイアドバンスの『黄金の太陽』。同社としてはひさびさのRPGだ。『シャイニング・フォース』ファンとしては、どうしてもあの流れを汲んだゲームということを期待してしまうのだが……。

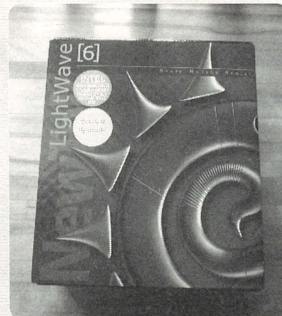
話を『ZANAC×ZANAC』に戻そう。シューティングゲームというのは、いまから見るととてもシンプルで、ゲームの原点ともいえる。それだけに、ゲーム性そのものが問われる。

「コンパイルの再スタートだからこそ、シューティングなんですよ」と仁井谷さん。あえて、いまの流行とはほど遠いこのジャンルを選択したことに、私は拍手を送りたい。そろそろゲーム業界も、過去を見直すべき時期に来たのかもしれない。

びんぼうなひととき

文・服部 博文
(有)びんぼうソフト社長。社員はひとりである。大学で法律を学ぶが、なぜかプログラマーになる。なんだかモーニング娘。が超超超超いい感じ(><)である(謎)。

第14回
『経費』



今回からコンパクトになって新登場(><)。経費について少し。びんぼうソフトをやっていてよく聞かれるのが、開発コストについてである。ひとりでやっているので経費はかなり少ないはずだが、それでもかなりの金額がかかる。DCの開発機材が○百万円、そのほかに必要なソフトもかなり高い。3DツールのLightWave3D、印刷物作成ソフトのQuarkXPressはそれぞれ20万円以上する。こういった高額なソフトを買っていると、競馬をやってる人なみに(?)経済感覚が狂ってくる。その後80000円ほどのPhotoShopを買うとき、「安いな～(^^)」などと思ってしまった。ちっとも安くないのだが(汗)。ソフトは長く使えるので資産として考えることもできるが、開発機材は使い捨てなので、ソフトが売れないいまの時代、○百万円はかなりつらい。最近ようやく経済感覚を取り戻し中。

大宮にて

文 鈴木英夫

プロフィール

PROFILE

(有) 大宮ソフト取締役社長。35歳、静岡出身。'93年に某ゲームメーカーから独立し大宮ソフトを設立。第1作目のMD版『ロードモナーク～とことん戦闘伝説～』を代表作に、以来手作りの風合いを活かした作品をこっそりと作りつづける旧世代ゲーム業者。好きな言葉はIT革命。革命っていいなあ。

suzuki hideo

画：傑怪老

今回のお題

オーラそして職制分担

[先日のGameJamにて新作カルドセプトをお披露目！]

先日、ファミ通ＤＣさん主催の"トークライブ"に呼んでいただきまして。てへ。恥ずかしながら、偉そうに話したりしてきました。話の内容は当初のシナリオからはるかに脱線しまくっておもしろく、私なんか単なるお客さんと化しておりました。飯野さんをはじめとする個性的な方々のお話を聞いていると、やはりすごい人って、なんかオーラ出てるわ～と思いましたよ。こちら側がその人を見るときに先入観をもって見るからオーラを感じるんでしょうか……。前回このコラムで、企画を売り込むために逡巡するってな話をしたわけですが、そういうオーラの人を見ちゃうとちょっと考えちゃいますね。企画を周到に練りこんで用意していくのは、まあ誰でもやることなわけで、けっきょく、詰まるところ、「ぼくはこれスゴイおもしろいと思うんですよ。どうすか?」と、目を輝かせて詰め寄れるか……みたいなところがあるんじゃないかと思います。演技で押しても見抜かれてしまうでしょうし、体の底から湧き出るオーラ。やっぱりこれがいりますね。世に、名作の企画書は紙切れ一枚などという格言がある(?)ぐらいなので。俺のおもしろいと思ってることに黙って金を出してくださいっと堂々と言い放てるオーラを持たないとイカンなあと。思ったところで、どうなるものでもないんですが (笑)。

大宮ソフトでは人数が少ないので、それぞれのメンバーが絵を書きながら効果音作ったり、コンパイルの合間にトイレを掃除したりしているんですよ。創業以来何年もこのスタイルでやってきているんですが、そもそもこのスタイルをとっているのは、大げさに言えばコストのためでして、いろいろと売込みに行くとき、ムダなお金は使ってません(笑)みたいな気持ちなんです。オシャレな土地柄にオシャレなオフィスをかまえて、この企画にこれこれの金額出してくださいってのは度胸いると思ったんです。この企画はいいとしても開発費がね～、やっぱこの金額の中には、何?、あのオシャレな受付嬢の給料まで入ってるわけ?なんて言われないだろうかと (誰も言わないというのは会社を作ってからわかりましたが (笑))。まあ実際、少人数だと連絡の効率はいいしゲームを作るうえではとても快適なんですが、たとえば企画の売込みひとつについても、それに適した人というのがいるのではないかと考えさせられました。礼儀としての目の輝き。しかし、どうやって募集したらいいんでしょうね。オーラ担当って。

Les infos chaudes du DC

フランス発 ドリームキャスト事情 N°19

Par GREG (Gregoire Hellot)

日本から帰ってきてから息もつけず、人気者のようにあちこち誘われて、日本での感想などを聞かれる。いいんだけど、早く日本に帰りたい。さとう珠緒がタイプのフランス人記者です。

フランスに帰ってきて、いろいろ聞かれたんだなー、本当に。じつはみんな気になるんだね、エックス・ボックス(やっぱりローマ字の "X-box" のほうがかっこいい)。今回の東京ゲームショウで、X用の日本産ゲームが初めて発表されて、そこからXちゃんの行方を読めると思う人も多かったようです。

僕たち外国の人間は、ゲーム機帝国の日本がXboxを認めない限り、ぜったい売れないと思っていました。ゲーム機らしいゲームを当たり前に作れるのはファミコンの文化を持つ日本のみって感じ。『パックマン』、『スペースインベーダー』から『ザクソン』、『ドンキーコング』。みんな昔、アメリカ産のゲーム機で大ヒットしました。いまのゲーム機のセールスを見てもいっしょです。アメリカやヨーロッパが作ったプレステ、DC、ゲームボーイ用のゲームもいいんだけど、『ソニック』、『マリオ』、『GT』、『ポケモン』はみんなベストセラーになっている。圧倒的に。

Xboxの場合も同じで、マイクロソフトとビルちゃんがどんなに強くても、機能がどんなに高くても、楽しさのセンスばっちりの日本ゲーが参加しないと売れない。3DOって謎のゲーム機、覚えているかな? 当時、計算力的にいちばん強かったマシンでした。(最初) ゲームが2本しか出なくて、3ヵ月後にもう1本。そのあとつぎつぎにゲームが出たけど、いわゆる日本のゲームは1本も出てなかった。1年後、3DOは終わった。ゲームも出なくなって、ユーザーは新発売のサターンやプレステに夢中になった。だって、日本のゲームがいっぱいあったじゃーん (コギャル風)。

というわけで、『デッドオアアライブ3』、『ジェット・セット・ラジオ・フューチャー』、『パンツァードラグーン』など、みんな大好きだったセガマシンの大ヒットがXちゃんに出てくるのはうれしいことなんです。Xちゃん、でかくても重くても、ちょっと売れそうになっちゃったんじゃないか、と思った業界の人たち。やっぱりソニー様のプレステ2、任天堂しゃまのかわいいキューブよりは売れないと思いますけど、日本人のみんなが信用し始めたらしい。でも、Xちゃんは"将来"で、僕は"いま"のほうを大切にします。"いま"気になるのは年末発売予定のゲーム機じゃなくて、やっぱり来月発売予定の……『ファンタシースターオンラインVer.2』だーーーー！　やっぱり早く遊びたいし、ヨーロッパ版も早く出てほしいし、どうしても寝られないくらい気になるゲームなんだ。早くこっちも出してー、セガさん！

グレッグのオススメコーナー！

つぎつぎと高画質のゲームムービーを見せてくれたビルちゃん。ク○ゲーになれそうなタイトルも多かったんですが、やっぱりセガとテクモのはけっこう遊べそうね。(画面写真、左から『K-X』、『DOA3』、『JSRフューチャー』)

～ハートフルエッセイ～

酒と涙と男とドリキャスとセーラー服と（以下略）

text:田川ラメ夫

ひと晩でビールを6リットル飲む、隠れデブ系ニセクリエーター。こないだようやく確定申告を済ますが、還付金はやはり飲み代になるらしい（涙）。キャラメルポット様のサイト（http://www.caramelpot.com）でグルメコラムを連載してます。ちなみに焼き鳥は塩派。感想はmail@rameo.comへ。

巷ではいよいよコールテンウィークことゴールデンウィークなムード満点で、どいつもこいつもレジャーだのバカンスだのアバンチュールなどといった腑抜けたプランで頭がいっぱいかと存じますが、仕事がすべて周辺の発注まかせで、なおかつ営業活動を意味もなく忌み嫌うオレには黄金週間なんてもってのほかなわけでして、つまりクライアント様に「コレ、ゴールデンウィーク明けに完パケでよろしくお願いしまーす」なんて言われたりすること風の如しだったりするので連休は地獄週間であり、阪神タイガース的表現をするならば、まさしく"死のロード～第何章？～"といった様相デス！　しかも舞い込む仕事はCM用デモCGムービー作成だったり某自動車教習所のホームページ作成だったりFLASHムービー作成だったりで、いままで以上に自分の職業がわかんない状態で、もはやゲーム業界の人間かどうかも回答不能！　オレは誰？（涙）

と、ここまで読むと"ちょっと忙しそうなデジタルクリエーター風情"って感じがするかもしれませんが、じつはここんところずーーーっと『セガガガ』ばっかりやってます。それ以外はケーブルテレビでサッカー観てるか酒飲んでるか屁ェこいて寝てるかです。人生、なんとかなるものですね（涙）。

いやぁ、それにしてもおもしれえですな。ついつい開発スタッフを馬車馬のように働かせながら、セガの往年の名作（そうとは呼べないゲームもあるか？）をバリバリ発売しては、ドグマ社からシェアを奪いまくっています。というか、この原稿を書いている1時間まえにみごとクリアーしました。この原稿の締切をブッちぎって。本ページ担当編集者兼じつは外注の人に強く言えないナイスガイ・えんどうさん、ごめんなさい（涙）。

さて、発売まえから特別な熱い視線を浴び、ネット販売だけで20000本以上売り上げてしまったおかげで店頭販売もされる、自虐と啓蒙と愛と勇気と涙と皮肉と夢があふれた『セガガガ』。どうしてもパロディー的要素がクローズアップされがちなのですが、オレはむしろ"セガの歴史の長さと業界への貢献度、そしてなによりこういうゲームを作ってしまうカッコよさ"みたいな部分に魅了されました。また、自分がゲーム開発のリーダーになったときの"強引さと理不尽さ"も同時に味わいましたね。セガ経営シミュレーションでありながら、業界生活シミュレーションでもあるというか。セリフや開発室や街の執拗なディテールといい敵キャラ（開発スタッフ）の設定といい、とにかく業界の毒っぽさとカオス感が充満しているにもかかわらず、嫌悪感を抱かないのはこれが"ゲームという非現実"だからではなく、ところどころにセガへの愛、ゲームへの愛が散りばめられてるからだと感じました。"湾曲しているように見えて、じつはとても純粋なラブにあふれたゲーム"だと言い切りたいですな。早くも今年のゲーム・ベスト3に入る予感がぎゅんぎゅんします！

パロディーで終わらないこの名作に乾杯！　そして泥酔！（涙）

⬆たくさんゲームを出したがドリキャス用ソフトがまだ未開発（涙）。

⬆オレの開発理念と経営方針をもってすればセガもドリキャ（以下略）。

⬆竹崎さんだ！　お世話になってます。ところでドリームライ（以下略）。

http://www.rameo.com/bakagame/にカマ～ン！

社会復帰コラム　仕事がないこと山の如し、だから財布は火の如し③

えー、こないだtotoことスポーツ振興くじの2等をみごと当てましたが、当せん金が1306円でした。これからはギャンブルや運まかせの皮算用などしないで地道に働いていこうと心に決めました。でもtotoは続けるし、そもそも心に決めるのが遅すぎるネ！（涙）

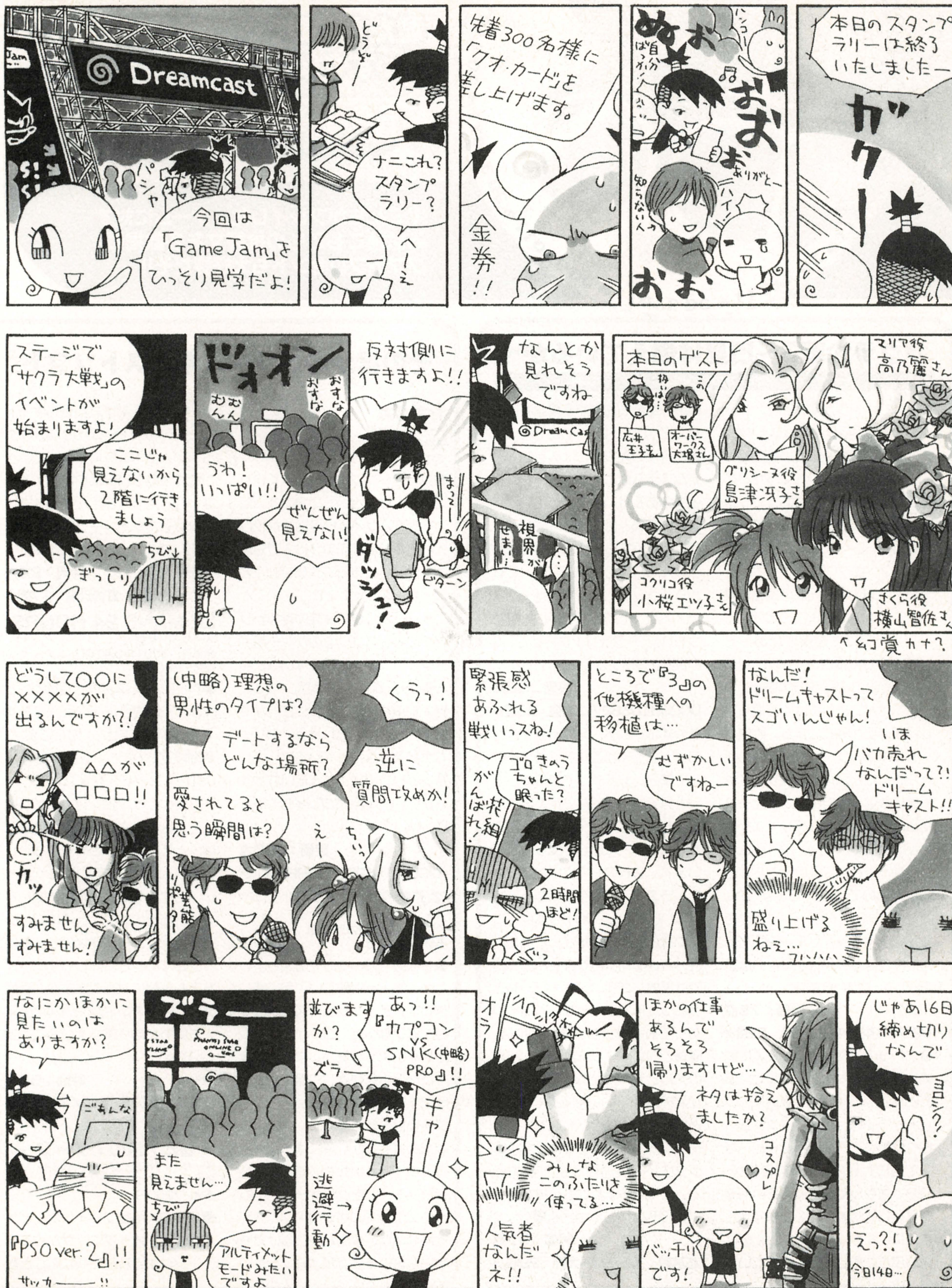
そんなわけでゴールデンウィークはワイフの両親と横浜中華街でメシを食い、近所の等々力競技場での川崎フロンターレの試合を観戦するぐらいしか予定がないオレですが、5月16日からアメリカはロサンゼルスで開催される超巨大ゲーム系イベント"E3"に行ってきます。当然自腹です。しかも取材の模様はチョロチョロっと某月刊誌で報告するくらいなので、どちらかというと観光気分なのですが、今回の取材目的はひとつ！　セガが開発しているXbox用ソフトが出展されたら見る。それだけ。つまり、出展してなかったらビッグサイズのコーラをだらしなく飲みながら会場をブラブラしつつ、セクシーなダイナマイトボディーギャルの写真を撮ろうかなーと考えてマース。

あ、つい先日某氏の某社（御社でも可←涙）退社を祝う（？）飲み会で、本誌でキレた4コママンガを描いている斎藤かよこ嬢にひさびさに会いました。ここでは書けない言動がすばらしかったです。本当は書きたいけど、書いたら絶対訴えられるのでやめます（涙）。そういえば某バーで飲んでたら偶然隣りの人がSCEIの方だった、ってこともありましたヨ。業界は狭いですな。

でも飲みの席で仕事をゲットする機会って、じつはすげー多いのな。飲むのも仕事なのよねー！←口実（涙）。

⬆初回限定版と一緒にメガドラ型VM購入。もったいなくて使えねえよ！（涙）

⬆オレもこれくらいマトモに働けば少しは家計も安定するんだろうな（号泣）。



このコーナーで行ってほしい場所などのリクエストを146ページの「ここ行けゴロ」係まで送ろう!

●今回は、ゴロのイベント『GameJam』の潜入レポート〜。『サクラ大戦』のイベントは本当にすごくて、身動きがとれないほど。けっきょくふたりの収穫は不毛だった？　(コブラ)

君たちのDCへの熱き想いを まっすぐな気持ちで受け止める。

500ドリー&DCソフト

キミたちがプレイした、ゲームに対する悲喜こもごもの批評文を多数掲載。ソフトプレゼントも大好評だぞ!!

サクラ大戦3～巴里は燃えているか～

メーカー／セガ 発売日／2001年3月22日 価格／7800円

●やはりキャラが変わると、ゲームの印象もガラリと変わりますね。未知の世界を体験しているなんていったら言いすぎでしょうか。ゲーム自体は、これまであったシステムにかなり手を加えていて、さらにおもしろくなったと思います。とくにアナログLIPSはグッド。アナログ方向キーの強弱の調整が難しくてなかなかスリリングです。サブキャラにも信頼度があってLIPSが楽しめるのはいいのですが、なかなか肝心の隊員の居場所がつかめません。これにはくり返しプレイが必要かなと。また、戦闘パートのARMSゲージシステムもかなり斬新だと思います。プレイヤー側にかなりの自由度が与えられたぶん、めんどうな感じですがやりがいは十分。ただ、システムがよくなったわりに敵の手ごたえが足りないのではないでしょうか。あと『1』『2』のデータリンクですが、全キャラクリアーした人のためのごほうびがなかったのは正直悲しかったなぁ(泣)。

評価：75点

DC00014064 白い魔人 22歳♂

●まわりの評価がよく、友人に勧められる形で本作を手にした。僕にとっては、サターン版以来のプレイ。まずは、オープニングムービーに驚いた。ふだんムービーなんて気にもしないほうなのだが、自分でもびっくりするくらい何度も見返してしまった。プレイするまえにこんなにワクワクしたのは久しぶり。そして気になっていた戦闘の部分も前作から飛躍的におもしろくなっていて安心した。少々視点の見づらさはあるものの新システムがよくできていて、緊張感のある戦いが楽しめた。かつてはお荷物と言われた戦闘パートがこうなってしまうと、あとはもうなにも言うところがない。これからショップに走ってドリームキャスト版『1』『2』を手に入れるつもり。データをリンクさせて『3』の世界を満喫するぞ。

評価：98点

DC00010562 ハエと僕 23歳♂

●公式ホームページにあるダウンロードドラマがこんなに遊べるなんて驚き。ドラマっていうからずっと見ているだけなのかと思ったら、ちゃんとアナログLIPSも出現するし、ゲームとして成り立っています。有料のものにいたってはマルチエンディングまであってかなりいい感じ。200ドリムは正直高いなと思いましたが、これだけ遊べれば文句はありません。本編では展開しづらいストーリーもこういった形で遊べるなら、いくつあってもいいかも。個人的には、隊員とのストーリーよりも、秘書のメルとシーにからむストーリーが展開したらいいなと思います。とにかくいまからどんな条件でもダウンロードができるよう全キャラクリアーを目指す予定です。なので、そろそろ新しいドラマをアップして下さいね。セガさん♥

評価：99点

広島県 ストッパー大野 29歳♂

そのほかのドリームキャストソフト

セガガガ

メーカー／セガ
発売日／2001年3月29日
価格／5800円

●見た目シンプルなのによく作り込まれているという印象です。セガを復興させるという題材が受け入れられれば、ふつうの人でもなかなか楽しめるのでは(まあ、DCユーザーなら大丈夫でしょ!)。とにかく、どこまで実際の現場がリアルに描かれているのか、一瞬ギャグかホントかわからないほど突き抜けているセンスは◎。これは、絶対他機種では、味わうことができないできないでしょう。ドリームキャストを持っていてプレイしないというのは、もったいなさすぎる!! ぜひ買ってプレイしてみてほしい。

評価：100点

DC00014273 CIPHER ♂

ヱアロダンシングi

メーカー／CRI
発売日／2001年2月15日
価格／5800円

●体験版で遊んでみて購入しましたが、ちょっと難しいように感じました。どうもシリーズを続けて遊んでいないと、コツがうまくつかめないような気がします。まずマニュアルを熟読して操作や説明を完全に把握していないとわかりづらい部分があるので、私のようなめんどくさがり屋にはちょっととっつきにくいかも。でも、ミッションモードをクリアーしているうちにコツもつかめてくるので、そんなにひどく小難しいわけでもないと思います。が、ミッションモードで築きあげた自信もネットワーク対戦で打ち砕かれました。うまい人はホントにうまくて、私が機体性能を存分に引き出していないことを思い知らされました。それでもネットワーク対戦は本当に楽しいです。

評価：90点

北海道 紅の流星 17歳♂

LE MANS 24 HOURS

メーカー／セガ
発売日／2001年3月15日
価格／5800円

●ル・マンレースは好きだけど、さすがに24時間モードでレースをする気にはなりません。なので僕は、時間設定で10分、30分にしてプチル・マンレースを楽しんでいます。長くても1時間ですね。それにしても刻々と変わるまわりの風景は、とてもゲームとは思えないリアルさ。走っていてとても気持ちいいです。マシンの挙動に関してもリアルそのもの。とくに細かいセッティングが不要なので、あまりクルマのことに詳しくない友だちとも気軽に対戦できます。画面分割で見えにくくなっちゃうけど4人対戦もかなり盛り上がること請合いです。

評価：80点

DC00012378 セ・ガ×∞ 14歳♂

Canvas ～セピア色のモチーフ～

メーカー／NECインターチャネル
発売日／2001年4月5日発売
価格／7200円

●パソコン版をプレイしたことがないので、オープニングからエンディングまで新鮮に楽しむことが

3/24～4/19
編集部員たちはコレにはまった!!

『ファンタシースターオンライン』がまだまだ元気。最近では、ADのすけおが購入してまわりの編集員を驚かせている。マンガ家のさいとうりかさんに強く誘われたのが購入の動機らしい。あまりゲームをしないすけおは、ネットプレイのナビ役にえんどうを指名。「いくわよ、みんな！」。入稿時、本誌進行の舵取りをするすけおはゲームの中でもみんなを引っ張っていく姿勢を崩さない。そのときの様子をえんどうがこう語る。「びっくりしました。彼女まったくの丸腰だったんで」。そう、彼女は命知らずにも装備なしで冒険に出ようとしたのだ。「はじめてだったんで知らなかったの！」とすけお。マニュアルくらいは読んで下さいね。

編集者名	ゲームタイトル
相沢浩仁	サクラ大戦3(DC)、PHANTASY STAR ONLINE(DC)
コブラ小林	es(DC)、ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵·ルカの旅立ち(GBC)
えんどう	SEGA EXTREME SPORTS(DC)、ピノビィーの大冒険(GBA)
ムネタツ	PHANTASY STAR ONLINE(DC)、F-ZERO(GBA)
鈴木ノリック	サクラ大戦3～巴里は燃えているか～(DC)、ミスタードリラーG(AC)
加藤	ハンドレッドソード(DC)
みのちん	スーパーロボット大戦α外伝(PS)
にっし～	ミスタードリラー2(GBA)
古屋24歳	F-ZERO(GBA)、ワールドサッカー ウイニングイレブン5(PS2)
池村通信	パワージェットレーシング2001(DC)
すけお	PHANTASY STAR ONLINE(DC)
あさごろう	なし
ちるぞう	PHANTASY STAR ONLINE(DC)
いのふえ	エキサイティングプロレス2(PS)

DC＝ドリームキャスト、PS＝プレイステーション、PS2＝プレイステーション2、GBC＝ゲームボーイカラー、GBA＝ゲームボーイアドバンス、NPC＝ネオジオポケットカラー、AC＝アーケード

できました。内容はよくありがちな恋愛シミュレーションなのですが、高解像度イラストの再現に加え、ロード時間の短さなど、家庭用ゲーム機の中ではトップレベルの完成度だと思います。ただ、6人もいるヒロインとの物語がどれも似たような展開になってしまうのはガッカリ。しかも、ひねりのないエンディングにもあきれました。グッドエンディングも簡単だし。全体的に少々物足りなかったというのが正直な感想です。

評価：85点

DC00010291 牧野大輔 18歳♂

FISH EYES I Wild
メーカー／ビクターインタラクティブソフトウエア
発売日／2001年2月22日
価格／5800円

●プレイステーション版からプレイしてきた者として、ドリームキャスト版はグラフィックの美しさが最大にして最高の魅力だと感じました。ピラルクなどの大型魚のほうが動きがもっさりしてて、暴れる小型魚よりも釣りやすいなどのちょっと"？"な部分もありましたが、ピラルクは実際に釣ったことがないので「ウソだ！」と言い切れないです(笑)。とはいえ釣り上げる快感は十分に味わえるので、あまり釣りをしない人でも満足できるはずです。ネットワークランキングも猛者ぞろいでとても上位に入れそうもないですが、釣り仲間といっしょに釣りをしているような感覚で、それはそれで楽しいです。ただ、これまでにあった隠し釣り場や魚などのオマケがなかったのがさみしかったかな？

評価：90点

京都府 DC大好きっこ 23歳♂

ファイヤープロレスリングD
メーカー／スパイク
発売日／2001年3月1日
価格／6800円

●このソフトは見た目では昔からあまり変わっていない気もするけど、今回の内容の充実ぶりには目を見張るものがありますね。しかも、エディットモードでは細かいところまで作り込んでいて、非常にやりがいがあります。今回からは新しいキャラや技もネットからダウンロードできるとあって、本当に一生もののソフトになりそう。ロードも短いし、画面も見やすい、選手の動きもいい感じ。ひいき目で見なくても作品的にストレスを感じる部分が見つからない。だけど、やっぱり題材が題材なだけにプロレスファンにしかこの感動がわからないのはつらいところ。万人向けじゃないなぁ。

評価：95点

兵庫県 池田健 17歳♂

エターナル アルカディア
メーカー／セガ
発売日／2000年10月5日
価格／5800円

●全体的にほのぼのとした印象を受けました。キャラたちの掛け合いが楽しく、とにかく多いお笑いのシーンの連続に「多すぎやしないかい？」なんて少し突っ込みをいれたくなるくらい(笑)。個人的には空飛ぶ船で発見物を捜すというミニゲーム感覚のものが楽しかったです。捜している途中、敵に何度も遭遇するけど、結果的にはレベルは上がるし、苦労して発見物を見つけるとやっぱりうれしい。でも苦労の原因は、戦闘時間の長さにあるかも。必殺技や月光砲で攻撃している時間が長すぎ……。この部分をスキップできたら、戦闘も楽しいものになったのにな。でも、そんな部分を差し引いても大満足。こんな超大作を知らぬは一生の恥です……なんてちょっと言いすぎかしら(笑)。

評価：100点

DC00014028 パープレックス 18歳♂

マーズマトリクス
メーカー／カプコン
発売日／2000年11月9日
価格／5800円

●完全な新作といっていいほどのアレンジに驚いています!! アーケードにはない機体カスタイマイズや模範プレイ映像の収録、新しいモードの追加もあって、もう言うことありません。完璧です!! ただ、この作品はけっして万人にお勧めすることはできません。シューティングというジャンルの中でもかなり難しい部類だし、あの弾幕を見たらふつうの人は閉口してしまうはず(ぼくは、これを見て笑ってしまうタイプですが!?)。難易度設定の助けを借りてもおそらくつらいでしょう。これは、もうシューターだけが楽しめる作品。最近のシューティングはそう割り切って出してますね。

評価：88点

DC00014208 P.Nフェイク 21歳♂

EVE ZERO 完全版 -ark of the matter-
メーカー／ゲームビレッジ
発売日／2001年3月22日
価格／7800円

●サイトチェンジによるディスク交換の時間を除けば、ロードする時間はほとんどなく快適にプレイすることができた。移植されるにあたって、ストーリーの追加などがなされているようだが、SS版『EVE burst error』に比べると、少々ボリューム不足といった感じ。かといって長ければいいというわけでもないし、そこは微妙なところ。マルチエンディングだし、くり返しのプレイを楽しむにはちょうどいいのかも。

評価：75点

DC00012483 B·アルマイト 27歳♂

批評文投稿大募集中!!

DCソフトの批評文を大募集。郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、電話番号、DCサポーターズ会員は会員番号、そして批評文と評価(100点満点で何点か)を書いて下記のあて先まで、ハガキかE-mailでご応募ください。掲載者全員に500ドリーを、さらに抽選で毎号2名様にDCソフトをプレゼント！ 欲しいDCソフト名(消印後に発売予定のソフトや限定版は不可)も忘れずに記入してね。記入漏れやパクリ、プレイしないで書いた最低なウソ投稿は当然無効です!!

〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通DC編集部
「I❤DC」『ゲーム名』批評文投稿係
もしくはE-mail:fantasic@themis.dricas.com

掲載者全員に500ドリー、さらには抽選で2名に好きなDCソフトを進呈!!

今号のソフト当選者　DC00010291 牧野大輔　京都府 DC大好きっこ　オメデトウ!

We are DC SUPPORTERS

格ゲーコロシアム

練習しまくれば必ず上達！

今回は初心者講座をちょっと縮小して、これから発売予定の格ゲーと、ゲーム大会のイベント情報をお届けしよう！

担当：ムネタツ

講座以外でもほかにもいろんな企画を準備中！ 初代『ストII』から基本的にどんな格ゲーもやってる。でもうまくない（涙）。

格ゲー初心者講座　2D編　第7回

連続技を練習する

必殺技もなんとなく出せるようになったら、今度はそれを実戦で使いこなせるように連続技に組み込もう！

キャラもお気に入りを選んだ、必殺技もいろいろ出せるようになった。じゃあ、つぎは？ ということで、今回は連続技について考えてみたい。キャンセルについてアレコレと講釈をたれたときも簡単に説明したが、あらためてじっくりと解説してみよう。

連続技とは、連続で技を出すこと（言葉のままじゃん）。もう少しちゃんと説明すると、連続して攻撃を与えることだ（少し長くしただけじゃないか！）。

代表的な連続技で説明してみよう。『カプコン vs. SNK』のリュウを使ってみる。まずは、飛び込み強Ⓚを出す。相手方向に斜めジャンプして、相手の頭を蹴飛ばすように強Ⓚだ。まずこれがヒットする。んで着地。着地した瞬間にしゃがみ強Ⓟを出す。すると相手はすでにガード状態になってしまい、"連続して攻撃が当たらなくなっている"。攻撃を受けた側からすれば、連続で攻撃を食らいたくないから、たとえ技を受けている最中でもとりあえずガードをしようとする。上記の場合、飛び込み強Ⓚとしゃがみ強Ⓟのあいだでガードする時間があった、ということになる。連続技は"相手にガードする時間を与えず、つぎつぎに技を当てていく"ことなのだ。

さて、では飛び込み強Ⓚを相手の頭あたりではなく、胸元を狙ってみる。間合いを離したり、強Ⓚボタンを押すタイミングをちょっと遅くしてみたりして、胸を強Ⓚで蹴る。で、着地後すぐにしゃがみ強Ⓟを出す。今度はガードできず、連続で攻撃が当たった。これで2ヒットの連続技が完成。

ここでふと、あることを思い出した。そういえば、しゃがみ強Ⓟから波動拳って連続技になってなかったっけか？ 試しにしゃがみ強Ⓟ、波動拳と連続でやってみる。おお、2ヒットとなった！

飛び込み強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟがつながり、しゃがみ強Ⓟ→波動拳がつながるのなら、飛び込み強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→波動拳と3つ続けて当てることはできないのかなあ？ と考えてみる。早速試す。おおおお、できた！ 3ヒットになったぞー！

格ゲーがうまい人は連続技もうまい

とまあ、そんな感じで連続技は生まれていくのだ。つながるポイントを組み合わせていけばどんどん連続技の段数が増えていく。もちろん限界はあるし、ヒット数が多ければ大ダメージというわけでもないのでほどほどにしておくのがいいんだが、それでも連続技をババババーンと決められるようになると「俺ってうまいじゃん！」ってな気分になれる。これ、すごく重要。そんな気分になれれば上達も速くなる。練習あるのみ！

まあ、当たり前といえば当たり前なのだが、対戦格闘ゲームがうまい人ってのは、その駆け引きはもちろんだが1回のチャンスで確実に連続技を決めてくる。極端なゲームだと、さきに1回攻撃をもらったら最後、体力ゲージがなくなるまで連続技を食らい続けることもある。

なぜ、彼らはそんなにうまいのか？ 天然？ 才能？ もちろんそういう場合もあるが、基本的にはノー。努力なのだ。『はじめの一歩』で一歩がボクシングジムに入るために落ちてくる葉を片手で10枚取っただろう？ あれも涙ぐましい努力があったこそできたんであって、「そんなのハナクソほじりながらでもできますよ～ん」なんて展開だったら、誰もこんなに夢中にならんよな。……いや、まあ一歩の話はいい。とにかく努力あるのみなのだ。

連続技ひとつとっても、手が勝手に動くぐらい、その行程を意識しないでもスススーッとできちゃうぐらいに、何度も何度も試してみる。長い連続技で、途中がうまくつながらないなら、いくつかのブロックに分けてボタンを押すタイミングをつかみながら、そのタイミングを体に覚えこませるまで何度も何度もやってみる。

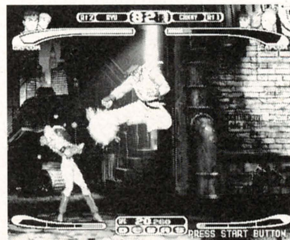
ただ、そうは言ってもどう練習したらいいのかもわからない場合もある。たとえば"しゃがみ強Ⓟ→昇龍拳"、いわゆるアッパー昇龍と呼ばれる連続技は、⬇強Ⓟのあとに➡⬇⬊強Ⓟと入力しなければならない（しかもす速く）のがじつに難しい。これは前々回で説明したことを思い出せば、じつは簡単に出せることがわかる。

そう、"必殺技の場合にかぎり、ボタンを押したときと離したときの2回判定がある"と、"一定時間内にコマンドが入力されれば、途中で別のボタンが押されても構わない"のふたつだ。これを活用すればじつにカンタンなのである。

つまり、アッパー昇龍なら"➡、⬇+強Ⓟ（押したまま）、⬊+強Ⓟ離す"でしゃがみ強Ⓟ→昇龍拳の連続技になるのだ。この"押して離す"の感覚がつかみづらいなら、ポンポンと連打するように強Ⓟを叩いてもいい。ふつうに昇龍拳を出すつもりで、気持ち早めに強Ⓟをポンポンと押す。するとアッパー昇龍となって連続技の完成となる。

という感じで、自分がやりやすいようにあれこれコマンドを試してみて、何度も何度もその連続技を練習すること。無理をせず、最初は3～4ヒット程度で十分！ 小さなことからコツコツと、とはまさにこのことだ。

⬇打点が高いと、着地してからの連続技がつながらないことが多い。胸元あたりを狙うつもりで。



⬆『カプコン vs. SNK』はあまり連続技を重視するゲームではないが、確実に大ダメージは狙いたい。

これから出る格ゲーをチェック!

新作格闘ゲームが今年はいっぱい出そう！　ということで、それらをまとめてチェックしてみた。ドリームキャストはもちろんだが、ゲームセンターや他機種のものも扱ってみたいと思う。これからの格ゲーはどこへいく!?

まずは格闘ゲームの本家、カプコンからは『カプコン vs. SNK PRO』が6月に発売される。これは前作のバージョンアップ版で、新たにジョーとダンが使えるようになった（詳細はP.42）。さらにこのあとにはまだ発売時期＆機種は未定だが『カプコン vs.SNK 2』も控えている。こちらはゲームシステムもかなり変更されるようで、個人的にも非常に楽しみ。1作目のようにストイックなまでのシンプルなシステムも捨てがたいのだが、『～2』ではどんな進化をするのか興味深い。

アーケードでは、しばらくコレといった新作の対戦格闘がなかったが、今年は『バーチャファイター4』の登場で再び盛り上がりそうな予感。毎年恒例の『KOF』もアルカディア編集部の調査によると開発中であることは間違いないらしい（発売されるかどうかは別）。ナムコからは、しばらくアーケード版が登場していない『鉄拳』シリーズがそろそろ出てきてもいいような気がする。1年まえから「もう発表されるかなあ？」と思っているんだが、まだ公開される気配がない。あれだけの人気シリーズなだけに、もう終わりということはないと思うのだが……!?

Xboxでは『デッド オア アライブ3』が発表された。ステージのギミックが前作以上に凝ったものとなりそうで、いろんな意味で胸が……いや、期待が膨らむ。

個人的には『ギルティギア ゼクス』の続編が出てくれないかなあ、と願っている。やや上級者向けな操作感覚ではあったが、ゲームセンターをあれだけ熱くさせた対戦格闘はホント、久しぶりだった。これだけファンを捕まえておいて、もうこれっきりにしてしまうのは非常にもったいない。まだまだ熱いうちにぜひ！

➡『C vs. S』もぜひ定番シリーズにしてほしい。

⬅『GGX』で盛り上がるゲーセンは多い。

第2回GGX CHAMPIONSHIP サミーズカップ団体戦 3 on 3 予選スタート!

キミは2月に開催された、あの熱い闘いを覚えているか!?　そう、『ギルティギアゼクス』の全国大会だ！　あの熱気は『ストⅡ』や『VF』以来じゃないかというぐらい、会場はものすごい熱気だったね。というわけで、その大会でも発表があった3 on 3大会の詳細が決定したぞ。すでに4月中旬から予選トーナメントは始まっており、これが7月中旬まで全国のゲームセンターで開催されていく。決勝大会は8月を予定しているようだ。

今回は3 on 3、つまり3人で1チームとなる団体戦。3人のキャラは重複してはならず、メンバーも地区エリア内で構成されなければならない。ボタン配置は横並び（デフォルト）で、座り位置はジャンケンで1P、2P側を決定する。プレイヤーの順番は試合ごとに変更可能だ。試合形式は勝ち抜き戦、一試合3本制で2本先取、3人とも負けた時点で敗退となる。また、予選から決勝までを通して、メンバー構成の変更は不可となっている。欠員が出たら、その人数で闘わなければならないぞ。

詳しい情報については、サミーズカップ実行委員会（担当者：ホドハラ氏　03・5977・1862）か、下記URLのオフィシャルサイトで確認しよう。
http://www.GuiltyGearX.com/

開催日	地区	店名	住所
4/29(日)	関東	新宿スポーツランド西口店	東京都新宿区西新宿１－１２－５
5/3(祝)	近畿	ニューマンモス	京都府八幡市八幡水珀18-10
5/5(祝)	甲信越/北陸	芸夢's ZONE	新潟県新潟市南紫竹1-3-54
5/6(日)	関東	ゲームセンターB-1	千葉県柏市旭町1-1-16中崎ﾋﾞﾙB1
	東海	バーチャルＫ－５	岐阜県岐阜市神田町5-17杉山ビル1F
	近畿	チャレンジャーＧＡＭＧＡＭ店	大阪府吹田市岸部南1-24-9
5/13(日)	北海道/東北	ＤＥＰＴＨ	岩手県花巻市西宮野目13-67-6
	関東	新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿３－２６－２
	東海	ナムコプラボ中川店	愛知県名古屋市中川区富田町大字新家字永割1176-1
5/20(日)	関東	ＰＯＷＥＲ　ＳＴＩＣＫ	神奈川県鎌倉市大船1-23-7　第52東京ビルB1
	東海	AGスクエア栄店	愛知県名古屋市中区錦3-17-14ＡＧスクエアビル
	近畿	ｱﾐｭｰｽﾞﾒﾝﾄｽﾍﾟｰｽ　ａ－ｃｈｏ	京都府京都市中京区寺町通四条上る東大文字町302・303
5/26(土)	北海道/東北	ハイテクSEGA仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-8-38
	近畿	GAME'ｓMILK	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5
5/27(日)	北海道/東北	CLUBSEGA	札幌.北海道札幌市中央区南５条西4-7
	関東	池袋ＧＩＧＯ	東京都豊島区東池袋1-21-1
	東海	ハイテクSEGA金山	愛知県名古屋市熱田区金山1-19-2
	近畿	遊ｉｎｇポイントセオラ	滋賀県草津市大路1-7-12
6/3(日)	関東	アイアイ駅南店	茨城県水戸市桜川1-4-10
	甲信越/北陸	アピナ穂高店	長野県南安曇郡穂高町大字穂高2450
	近畿	辻商店	京都府京都市南区東九条上殿田町13
	近畿	ゲームステイション	兵庫県西宮市松籟荘7-23甲東ﾋﾞﾙ1F
	中国/四国	サーカスサーカス　ライオン店	香川県高松市百間町9-5
6/9(土)	甲信越/北陸	ハイテクSEGA長野シーワン	長野県長野市大字鶴賀南千歳町826シーワンビルＢ１
	近畿	ゲームストリートミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1
6/10(日)	関東	SEGAワールド伊勢崎	群馬県伊勢崎市大正寺町115-1
	関東	フォーラム21	東京都東久留米市本町3-9-17
	近畿	ハイテクランドSEGAミストⅡ	大阪市北区梅田1-11-4大阪駅前第４ﾋﾞﾙB1
	九州/沖縄	プラボ浦上店	長崎県長崎市中園町6-23
6/16(土)	甲信越/北陸	プレイシティキャロット松本店	長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1
6/17(日)	北海道/東北	プレイランドエフワン	宮城県仙台市青葉区中央2-6-6タベイビルB1
	関東	ゲームニュートン	東京都板橋区志村3-24-3
	東海	AGスクエア豊橋店	愛知県豊橋市広小路1-18ユメックスビル1F
	九州/沖縄	小倉アミュージアム	福岡県北九州市小倉南区下曽根新町10-1THEMALL小倉3F
6/23(土)	関東	ハイテクランドSEGAミナミスポーツプラザ	茨城県ひたちなか市東大島2-11-11
	九州/沖縄	天神ＧＩＧＯ	福岡県福岡市中央区天神2-7-6
6/24(日)	関東	アミューズメントエース	千葉県船橋市前原西2-15-1
	東海	ハイテクランドSEGA宝塚	静岡県沼津市大手町5-9-20Ｂ１
	近畿	ハイテクランドSEGAアピオン	大阪市浪速区難波中2-3-15
7/1(日)	関東	MOM西葛西店	東京都江戸川区西葛西5-1-5
7/8(日)	関東	CLUBSEGA秋葉原	東京都千代田区外神田1-10-9
	近畿	ＡＭデプト	奈良県奈良市角振新屋町1-1
	中国/四国	ハイテクSEGAパドック	広島県広島市南区松原町5-15
7/15(日)	北海道/東北	Ｊ＆Ｂ山大前店	山形県山形市東原町1-2-13
	関東	サミーズストリート118王子店	東京都北区王子1-18-8シルバー会館

Data & Chart 攻略 データ&チャート

ハンドレッドソード

発売から2ヵ月が経つが、本作のネット対戦はまだまだ熱い。毎夜毎夜戦いつづけるプレイヤーも数多いことだろう。今回は混合部隊やシェルの持続時間など、ネット対戦に役立つ数々の知識を解説していくぞ。また、4人用対戦マップのプレイヤー位置も併せて紹介。対戦まえに必ずチェックしておこう。

発売日	発売中
ジャンル	シュミレーション
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1人（オンライン時は4人まで）
ビジュアルメモリ	27ブロック使用
発売元	セガ
開発元	スマイルビット
通信機能	対応（リアルタイム対戦）
対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、ぶるぶるぱっく、VGAボックス

http://www.smilebit.com/

まだまだあるぞ！　ネット対戦お役立ちテクニック!!

ネット対戦では、序盤の資源争いに勝った側が圧倒的に優位に立てる。今回解説するテクニックは、いずれもその序盤の争いに効果的なものばかりだぞ。とくに混合編成は、ネット対戦の上級プレイヤーなら必ず使いこなすテクニック。必ずマスターしておこう！

テクニック1　混合部隊が強い！

兵士の個別命令で行うことができる配属変更。これを使うことで、歩兵指揮官に騎兵や、弓兵指揮官に歩兵など、違う兵科を混ぜることができる。オススメは歩兵＋魔道士か歩兵＋弓兵。どちらも歩兵を盾にしつつ魔道士・弓兵が援護する布陣で、上級兵科以外のほとんどの相手に有利に戦うことができるぞ。また、まやかし兵や種子使い、龍弓騎兵ら、各国固有の兵科も混合部隊に向いている。下の混合部隊の編成例を参考に、強力な部隊を編成しよう。

混合部隊の例

編成	備考
魔道士＋まやかし兵	相手からは魔道士しか見えないため、騎兵で攻撃してくる。そこを、まやかし兵が奇襲する！
歩兵＋種子使い	HPを回復しながら戦う歩兵部隊。魔道士やマスカーの歩兵とも五分に戦えるほど強力だ
騎兵＋龍弓騎兵	騎兵の突撃を龍弓騎兵が援護する。機動力に優れた遊撃部隊・奇襲部隊として非常に便利
歩兵＋魔道士	混合部隊の基本。ほとんどの相手と五分に戦える。相手が魔道士主体の場合は歩兵＋弓兵に変えよう
歩兵＋砲兵	通常時は砲兵の遠距離攻撃でダメージを与える。騎兵の突撃は、歩兵が阻止する

初期部隊を合流させよう

最初の兵舎が完成するまでは、初期兵力がすべて。そこで、3部隊（初期設定の場合）の初期兵力をすべて合流させた大部隊を編成するのも有効だ。この部隊で相手の3部隊を各個撃破するか、兵舎を破壊しよう。ちなみに、合流させる部隊は歩兵＋歩兵＋魔道士がオススメ。ナルアヴァルなら、騎兵＋騎兵＋騎兵でいきなり速攻を仕掛けるのも有効だ。

⬆ナルアヴァルの場合、騎兵＋騎兵＋龍弓騎兵の編成もアリだ。

⬆採掘所の建設はリーダーに任せて、配下の兵士は1部隊に集中。

テクニック2　少数の戦いでは歩兵＞魔道士！？

歩兵に対して有利な兵科は魔道士……というのは説明書にも記された常識。しかし、少数どうしの戦いでは、歩兵と魔道士は五分の場合がある。とくに、採掘所を攻撃中や、隊列が乱れてバラバラに歩いている状況の魔道士なら、歩兵でもかなり有利に戦えるぞ。ただし、相手がグランの強力な魔道士の場合は無理せず退却しよう。

⬆魔道士は数が揃って初めて実力を発揮する。序盤の魔道士には、必ず歩兵の援護をつけるようにしておこう。

少数の種子使はこう使え！

少数の戦いにおいては、種子使いも意外に効果が薄い。たとえば、歩兵×2と歩兵×1＋種子使い×1が戦った場合、ほぼ確実に歩兵×2が勝利するのだ。ただし、左の初期部隊の合流で、歩兵2部隊と種子使い1部隊をいきなり合流させれば、かなり持久力の高い部隊を結成できる。種子使いを初期出撃に含める場合は、ほかの全部隊と合流させて使おう。

テクニック3　シェルは持続時間を考えて使おう

シェルの持続時間は、種類によってだいたい右のように分けられる。部隊どうしの戦闘が1分以上の長時間に及ぶことはほとんどまれなので、攻撃系・防御系シェルはともに攻撃開始直前に使ったほうがオトク。なお、無敵系のシェルは持続時間が非常に短い。こちらは混戦状態になってから使おう。

シェルの持続時間

シェル	時間
攻撃系シェル	20
攻撃系シェル（長い）	45
防御系シェル	30
防御系シェル（長い）	45
移動系シェル	30
移動系シェル（長い）	60
無敵系シェル	15

各兵科のオススメシェル

シェルは弱点を補うものと長所を伸ばすもの、両方を装備しておき、状況に合わせて使い分けるのがオススメだ。下は各兵科の装備例。使用頻度を増やすために、消費SPの少ないものを優先している。シェルを使わずに撃破されてしまうのは非常にもったいないので、積極的に使うようにしよう。

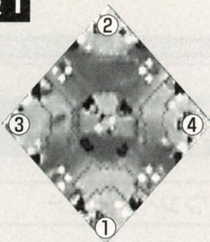
兵科別シェル

兵科	シェル（カッコ内は消費SP）	備考
歩兵	硬化の盾（1）＋退魔の盾（1）	相手の攻撃方法によって盾を使い分ける
騎兵	炎の槍（1）＋硬化の馬具（1）	対騎兵、対歩兵には硬化の馬具で防御力UP
魔道士	炎の杖（1）＋硬化のローブ（1）	対歩兵戦で接近されたら硬化のローブを使う
弓兵	炎の弓（1）＋疾風の弓（2）	どんな相手にも基本的には攻撃力UPでオーケー
巨兵	退魔の軍旗（2）＋高速のブーツ（1）	魔法防御力と移動力の少なさを補おう
砲兵	炎の砲撃（1）＋浮遊のブーツ（1）	浮遊のブーツで崖や川から砲撃！

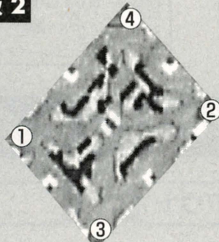
各MAPのプレイヤー位置を見極めよう

各マップの初期配置は、参加したプレイヤーの順番によってあらかじめ決められている。たとえば、いちばん上のプレイヤー（ホスト）は、教練場では必ず南端になるというわけだ。下は4人用MAPにおけるプレイヤーの位置。①～④がそれぞれプレイヤーの順番に対応している。この初期配置を確認しておけば、あらかじめ戦略目標を定めることができ、す速く資源を占領することができるぞ。また、同盟者の位置を知る際にも活用可能。同盟者と向かい合って配置される場合は、同盟者にチャットメッセージを送って、挟み撃ちを仕掛けるのも有効だ。

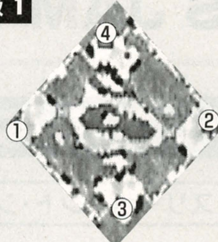
初級 1 教練場



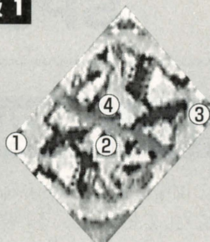
中級 2 寄せ来る森



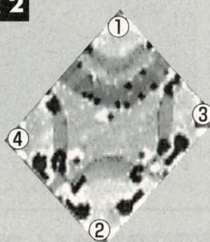
上級 1 スースラハ分岐道



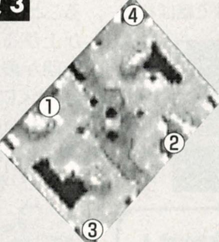
特級 1 ミディアン橋頭堡



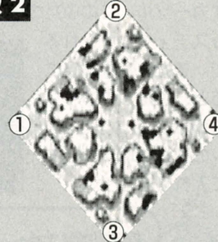
初級 2 愚者の丘



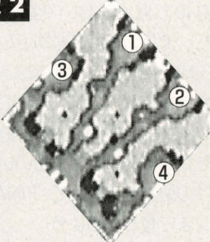
中級 3 メスカリオテの森



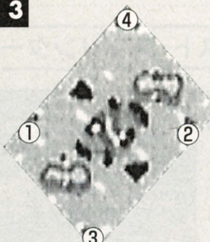
上級 2 ケス乾盆地



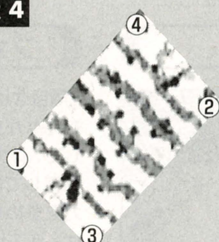
特級 2 ムビオラ突出部



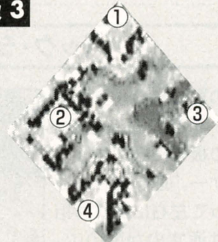
初級 3 鷲の大断裂



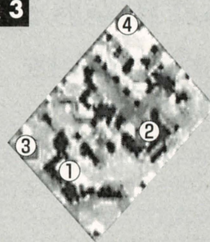
中級 4 カーシュナ家税関



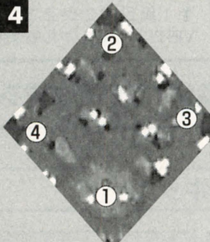
上級 3 西方四要衝



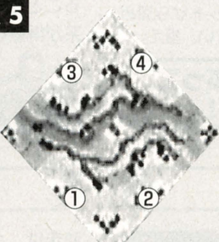
特級 3 マスカール・ファー



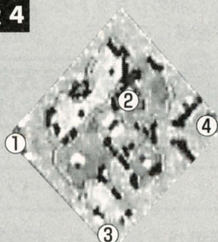
初級 4 大龍骨源アネモネ



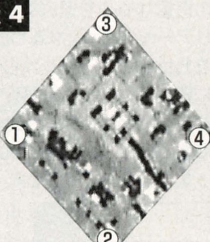
中級 5 ケンプフ骨峡



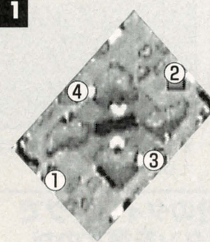
上級 4 マズルカ前進基地



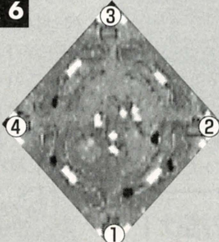
特級 4 国境要塞



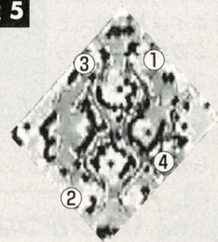
中級 1 王座の岩礁



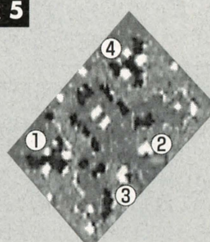
中級 6 ブラウデンの指輪



上級 5 カーシュニスカ



特級 5 アーリンゲン回廊



Data & Chart 攻略 データ&チャート

SPORTS JAM

有名スポーツを題材にした12種類のスポーツ・ミニゲームが楽しめる『SPORTS JAM』。個人差はあるものの、明らかに難易度が異なる競技が存在するため、競技によっては1stステージでもなかなかクリアーできない人もいるはずだ。今回の攻略は苦手競技を克服するべく、すべての競技を完全攻略していくぞ。

発売日	発売中
ジャンル	スポーツ
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1〜2人
ビジュアルメモリ	7ブロック使用
発売元	セガ
開発元	ワウ エンターテイメント
通信機能	対応(スコアデータアップロード)
対応周辺機器	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

http://www.wow-ent.co.jp/home.html

確実にステップアップできるワンポイント攻略!!

この攻略には、あの謎の司会者にも協力してもらっている。彼からは各競技のポイントを端的に語っていただいた。どれも参考になるものなので覚えておいて損はないはずだ。また、説明の補助として写真に矢印を用いたり、図をおいてわかりやすく解説した。すべて読むのもいいが、自分が不得意な競技だけを拾い読んでいってもいい。自分だけの処方箋を使って、FINALステージまで登りつめよう!

CHECK 1

絶対勝てる競技を身につけろ!

アーケードモードとオリジナルモードでは、つぎのステージへステップアップするごとに難易度が上がっていく。競技するものは自分で選べるので、ステージが進むごとに自分の得意なものを選ぶことがクリアーへの近道となるわけ。とりわけ3rdステージから一気に難しくなるため、最低でもひとつないし、ふたつは確実に勝てるものを用意したい。そうすればクリアーは確実。

⬅オリジナルモードはふたつ得意なものを。

➡アーケードはひとつあれば十分だ。

スリーポイント・シュートアウト

コツとしては、カーソルを瞬時に動かすこと、それも直線的にだ。プレイヤーが動かすカーソルとゴールを指すカーソル、このふたつの中心が一直線で結ばれるようスティックを入れるのだ。また、4方向目になると、ふたつのカーソルの幅が広くなること、ブレの速さが増すことを頭に入れておこう。

⬅レバーと同時にボタンも瞬時に押そう。

積極的にカーソルを動かせ!

タッチダウン・ダービー

途切れないリズミカルなボタン連打を心がけることが大事。難易度が上がると、連打する時間が最長12秒となる。とくに難しいレベルではないので、連打が得意な人は3rd以上のステージを選択しよう。

⬆連打はアーケードスティックがやりやすいし、疲れにくいぞ。

12秒間連打を続けるんだ!

パック・ラリー

謎の司会者の言うとおり、敵を左右に振り、端の板を破壊すればオーケー。速いボールを打って左右に振れば相手は返すのが関の山。チャンスボールも多くなる。溜めショットで板を破壊していこう。

⬆返すだけのショットなら溜めショットが打ちやすい。狙え。

相手を左右に揺さぶって、ハジを狙おう!

ファーステスト・スプリンター

1周目はじっくりゲージを見ながらボタンを押して、体力を下げずに温存していくこと。体力を多めに確保できれば、ラストスパートは、2周目に入る手前で切ることができる。連打系が得意な人向けだ。

⬆1周目のコツをつかめば、VERY HARDレベルも楽勝だ。

勝負は1周目できまる

ロング・シュート

難易度が上がっても、成功するポイントは変わらない。まずは成功したポイントを覚えておく必要がある。もちろんゴール方法にもいろいろあるが、ボールの方向、回転に無理がないものが望ましい。

⬆リングを破壊してゴールを決めるシュートがベストだ。

リングがつなぐ軌跡を描け!

ザ・キッカー

助走は、つねに同じ速度で同じ歩幅。要はいつも同じタイミングで押せばいい。難関は、VERY HARDのキック。これもキック画面になったらカーソルは追わず、自分のタイミングで蹴れば簡単。

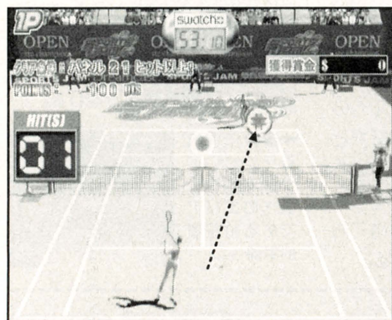
⬆タイミングを計るには数を数えるのが有効な手段。

自分のタイミングでボタンを押すのだ

コンピュータ・レシーブ

壁打ちを続けるコツは、つねに奥のターゲットを狙い続けること。奥のターゲットに当てれば、ボールが自分のコートに遅く帰ってくるぶん、時間を稼ぐことができる。その間、プレイヤーは戻ってくるボールへの対処が簡単になり、ベストポジションでつぎのボールを打つことができるのだ。また、跳ね返るボールの方向には、あるきまりがあることを覚えておこう。ターゲットに当ったボールはつねにそのすぐ前方へ飛んでいく。どんな角度でターゲットに当たっていても関係ないぞ。

←スマッシュのタイミングは、画面中央にボールが来たらボタンを押そう。



↑打ったらきまりどおりに当ったターゲットの目の前まです速く選手を移動させる。

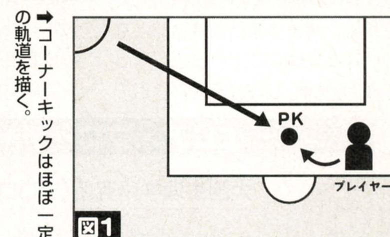
↑ボールが相手コートから帰ってくるまでに、移動を終えて、つぎのターゲットの照準を定めよう。

つねに奥のターゲットを狙って時間を稼ごう

ダイレクト・エース

ダイレクトシュートを簡単に打つキーポイントは、PKポイント。ゲームが始まったら、PKポイントまで選手を移動(図1参照)。すると、すぐ頭上にボールが来ているはずだ。打てるようになればカーソルの扱いも簡単。

←ちょっと高いかな？ というこの瞬間に蹴り込め。慣れればタイミングを外してバイシクルも可能。



→コーナーキックはほぼ一定の軌道を描く。

目印はPKポイント！

パター・マッチ

1打目は寄せに徹し、2打目で決めるという公式をおススメする。パター・マッチはいくつかパターンがあるので、少し練習すれば問題ないだろう。また、返しのパットはやや強めに打つのが基本。

↑コインのラインどおり打てば、グッドポジション間違いなし。

初めの寄せが大事！

ハーデスト・セーブ

つぎの、そしてつぎのシューターの動きを見ておくことが重要。各ステージによってシューターの攻撃は異なるが、そのパターンはつねに一定だ。YOUR ORIGINALで練習して、それを覚えよう。

↑打ってくる選手のまえに、丸印の選手の動きを確認すべし。

シューターの動きを見逃すな！

CHECK 2

各ステージの難易度って知ってる？

YOUR ORIGINALモードでプレイする難易度NORMALとHARD、及びVERY HARDは、アーケードモードとオリジナルモードの各ステージに相当している(表1参照)。だがFINALステージだけは練習ステージがない。そのぶん最高難易度であるVERY HARDで鍛えておこう。

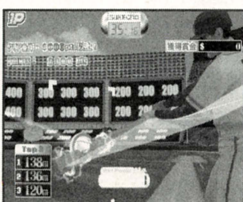
〈表1〉

ステージ数	難易度
1st ステージ	NORMAL
2nd ステージ	HARD
3rd ステージ	VERY HARD
FINAL ステージ	なし

←本番に向けて、よく練習に励むべし。

ザ・グレート・スラッガー

ボールを当てるタイミングは、ボールが一点に収縮する瞬間を狙おう。このあとのボタン連打は、途切れのない連打が必要。そうなれば簡単にMAXに達し、場外へのホームランも出やすくなる。

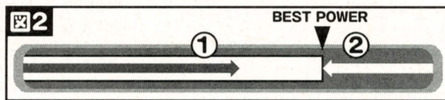


↑センターに狙わなくても場外弾なら高得点が得られる。

場外ホームランを狙え！

ニアピン・コンテスト

このゲームのポイントは、風でも方向でも打点でもない。ただ距離を合わすパワーゲージのみ。ゲージの狙いかたには、図2のようなふたつの方法がある。①右から伸びてくる瞬間。②左へ収縮する瞬間。キミに合うものを選んでBEST POWERに合わせるのだ。



距離が合わなきゃ話にならないぞ

Data & Chart 攻略 データ&チャート

es（エス）

ひとつひとつの映像に緻密な演出・仕掛けが施されている本作。1回目と2回目以降のプレイとでは、まったく見えかたが違ってくるシーンも少なくないだろう。ここでは、戦慄のラストに突入するディスク3直前までを一挙に攻略。エリアの分岐条件や、画面には表示されない刺激ポイントについても解説しておこう。

発売日	発売中
ジャンル	アドベンチャー
価格	6800円
ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	10ブロック使用
発売元	テレビ朝日
販売元	セガ
通信機能	なし
対応周辺機器	ぷるぷるぱっく

http://www.tv-asahi.co.jp/es/index_game.html

ラスト直前までを一挙解説！

エリアごとに丁寧にアクセスポイント（以下AP）に当たっていけば、進行上、詰まる箇所はほとんどないハズ。つねにエリアの変化（新しいAPの出現、人物AP内の項目の変化）に気を配ることが最重要だ。なお、画面上には表示されない"刺激ポイント"（バッドチューニングの項で後述）の存在も知っていてソンはないぞ。

エリア・フローチャート

DISC1

- 大脳生理学研究所（プロローグ）
- ↓
- ダイブ・チューニング①
- ↓
- 1 日下部清竹の部屋
- ↓
- 2 町谷署・刑事課1
- ↓
- ダイブ・チューニング②

DISC2

- → 3 スイミングプール / 4 第十南小学校・教室 / ↓
- ↓
- 5 城南大学・心理学研究室
- ↓
- 6 町谷署・刑事課2
- ↓
- ピンポイント・チューニング
- ↓
- 7 日下部篤の書斎1
- ↓
- 8 大衆食堂ニコセ
- ↓
- 9 日下部篤の書斎2
- ↓
- ピンポイント・チューニング
- ↓
- 10 廃ビル
- ↓
- ダイブ・チューニング③

1 日下部清竹の部屋

写真、ネクタイ、冷蔵庫……と、登場するAPを順にアクセスしていけば問題ナシ。野球のボールへのアクセスなどで、"APへの選択と注目"の感覚をつかんでおこう。ちなみに冒頭のダイブ・チューニングは、どのタイミングで決めてもこのエリアに来ることになる。

←ここで、左上・上・右上のどの方向にキーを入れるかで、注目画面が変わる。

➡最後に現れるテレビにアクセスすれば、つぎのエリアである町谷署刑事課へ。

2 町谷署・刑事課1

人物APが初登場。板倉署長や向井刑事に関するキーワードに丹念にアクセスして、事件の記憶を集めよう。署長の机の上のボールペンや、条件を満たすとアクセス可能になる向井の机の電話など、見落としがち物体APにも注意。ホワイトボードの内容も順次変わっていくぞ。なお、アクセスをはじく3つのAP（コーヒーメーカー、蛍光灯、コーヒーカップ）は、最後に現れる名刺にアクセスしてプロテクトを解除したあと、上記の順にアクセス。その後、再度名刺へ。

←向井がこのポーズになったら電話にアクセス可能。右上に入力してみよう。

➡署長の机にあるボールペンからは、清竹の持つ不思議な特性のエピソードが。

←アクセスをはじくAPはプロテクトを解除してから。あと回しでオーケーだ。

←順次ボードに張り出されていく現場写真をチェックしていこう。

プロテクト

←アクセスすると3つのプロテクトAPが解除される。

3 スイミングプール

ダイブ・チューニング②（エリア2の最後で発生）でのシンクロ度がいちばん低いとこのエリアへ。ビート板（表、裏両面）とホイッスルにアクセスしたあと、プールの方向を見てみよう。視点を変えたり、戻したりしていると……（心臓の弱い方はご注意を！）。

←最初にアクセスできるビート板。表と裏、両方アクセスするのを忘れずに。

➡視点の移動だけで発生する変わったイベント。水面に視認できるのは……？

●ダイブ・チューニング②の分岐

シンクロ度、つまり"どれだけ3つの画像が重なっているか"の度合でつぎに進むエリアが分岐。プールに進みたいなら、わざと調整をずらして決定すればいい。

シンクロ度と分岐エリアの関係
シンクロ度:低→3·プールへ
シンクロ度:並→4·小学校へ
シンクロ度:高→5·研究室へ

●ピンポイント・チューニング

スタート後、まずはしばらく静観してみよう。すると、アクセスすべき正しい物体APの外枠が縮小し、画面奥に沈んでいくことがある。コレがアクセスのチャンス。つぎに同じ現象が起こったら、逃さずにアクセス決定だ!

●バッド・チューニングと刺激ポイントの関係

"刺激ポイント"とは、一度アクセスしたAPに再度アクセスすると発生する数値。ゲーム中、このポイントが画面に表示されることはないが、システム上ではしっかり累積計算されていて(VM画面に現れる大槻所長のメッセージや脳派の乱れが、一定数の累積を知らせる目安となる)、この累積数が300になるとバッド・チューニングが発生。また、エリア5、7、8、10にいるときに200を越えると、主人公の存在に気づき始めた清竹が一瞬だけ画面に映ったりもする。わざとポイントを蓄積して、いろいろな演出を体験するのも楽しいぞ。

4 第十南小学校・教室

ダイブ・チューニング②(エリア2の最後で発生)でのシンクロ度がまあまあだとこのエリアへ。複数の人物APへのアクセスを漏らさず行いたい。なお、最初に西倉と話した直後に小窓へアクセス(桃山への視点から右上入力)すると、貴重なシーンも見られるぞ。要チェック!

←あるタイミングでしかアクセスできない小窓。ぜひとも見ておきたい。

➡松本ゆり子が書いた絵はどれ? 選択画面で注目する方向に注意しよう。

5 城南大学・心理学研究室

石森教授とジローに関するひと通りの記憶、教授の隣りにある新聞のスクラップ記事にアクセスすると、いくつかの物体APが登場。流し台のミネラルウォーター(エリア3からきたときは登場せず)、傘立ての傘、右の机の上に現れる絵、上着と、順にアクセス。

←教授の横のあるスクラップ記事からは第4の誘拐殺人事件の記憶が想起される。

➡この選択画面から、ミネラルウォーターと傘立てへ、それぞれ注目できる。

6 町谷署・刑事課2

各人物APへのアクセスを丹念に行って事件の情報をまとめながら、順次登場する物体APをチェックしていこう。タバコ(署長の机上)、現場写真(ホワイトボード上)、ブラインド(窓)、ファックス機(パソコンの隣りに出現)と、エリアの変化に気を配りながら見逃しのないように。板倉署長の"日下部篤"、ゲンさんの"カレー"を経て最後に現れる週刊誌は、ピンポイント・チューニング。焦らず、落ち着いて!

←ボードには第4の現場写真が登場。エリア5でもチェックしたものだが、念のため。

➡署長の机の上のタバコも重要。エリア2ではアクセスできなかったAPだ。

←向井刑事から凶器の記憶を引き出すと、ファックス機へのAPが現れる。

←キーワードの文字色を参考に、漏れなくアクセス!

ピンポイント

←チューニングに入ったら、慎重に週刊誌を選択決定!

7 日下部篤の書斎1

エリア6の最後でピンポイント・チューニングに成功(週刊誌で決定)すると、このエリアへ。壁の写真にアクセスしたあとは、視点を動かして物音のした方向に向き、変化の生じた物体APに順に注目していこう(記憶想起はなし)。最後に窓にアクセスすれば完了だ。

←ひばり亭の外観を撮った写真にアクセス。そのあと視点を動かすと……。

➡小さな物音がして、書斎内の小物が倒れていく。順番に注目していこう。

8 大衆食堂ニコセ

店内には3人の人物AP。ひと通りの話題をチェックしたあと、清水(パチンコ屋の店長代理)の左側にある餓の死骸へアクセス。再び3人に当たってからカウンターの上にあるハエ叩きへアクセスすれば、ナベさんから展開が開ける。話を聞いて、名刺へアクセスしよう。

←3人に話しかけたあとアクセス可能に。清水の左側にある机に注目してみよう。

➡最後に、ナベさんが差し出す日下部篤の名刺。ふたりにはどんなつながりが……?

9 日下部篤の書斎2

まずは床に落ちている額縁にアクセス。その後視点を動かすたびに、どこからか不気味な物音(声?)が……(このエリアでは、モニターから距離を置いて画面を眺めてみるといいかも)。部屋が静まったら、机の上の週刊誌と棚の上の置き時計に順にアクセスだ。

←異様に禍々しい空気の書斎。最初にアクセスできるのは壊れた額縁のみ。

➡置き時計からはピンポイント・チューニングが発生。落ち着いて対処しよう。

ピンポイント

10 廃ビル

最初に、廊下の突き当たりの部屋で空き缶にアクセス。このときははじかれてしまうが、ここで廊下の入り口まで戻ると壁にボールの痕が出現し、アクセスするとプロテクトが解除される。ふたつのプロテクトAPにアクセスしたあと、再びボール痕を刺激すると……。

←ボール痕でプロテクトを解除してから、空き缶→マネキンの手の順にアクセス。

➡累積ポイントの条件(カコミ参照)を満たしていれば、戦慄のラストへ突入!

プロテクト

D&C 攻略 Data & Chart データ&チャート

Close to～祈りの丘～

交通事故に遭い重傷を負い、幽体離脱をしてしまった主人公・元樹。事故のときいっしょにいて、元樹に関する記憶を失ってしまった遊那。プレイヤーは元樹となってもとの身体に戻ることが目的となる。あなたはエンディングを見ることができたかな？　そこで今回は、4人のヒロインたちとのエンディングへの道を紹介。

発売日	発売中	通信機能	対応（ホームページ）
ジャンル	アドベンチャー	対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス
価格	6800円		
ドリームポイント	360ポイント		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	16ブロック使用		
発売元	キッド		
開発元	キッド		

http://www.kid-games.co.jp

http://close_to.dricas.ne.jp/

これで各ヒロインとのエンディングを見れちゃう!?

遊那の記憶を思い出させるため、幽体となった元樹＝プレイヤーは、遊那の部屋でのルームパートでのイベントをうまく行う必要があるぞ。今回紹介するのは、各ヒロインのエンディングを迎えるために最低限必要な条件なのだ。この条件を満たせば、各ヒロインのルートへ進むことができるはずだ。またほかにも、遊那が部屋にいないときには、日記や写真にも細工ができる。元樹の存在を気づいてもらえるように効果的にルームパートに入ろう。このデータを活用して感動確実なすべての物語を楽しもう。ハンカチの用意も必要？

柏木 遊那

●分岐ポイント

4月15日に以下の条件が揃っていれば遊那ルートへ！

●判定条件

① **4月10日**
カレンダーをクリック
→遊那にカレンダーを見てもらう（遊那の誕生日のチェック印を確認）

② **4月11日**（もしくは12日）
窓の外に白い猫がやってくる
→窓をクリック
→遊那に猫を招き入れさせる

③ **4月13日**（もしくは14日）
退行催眠のあと、遊那が日記を書き始める
→遊那をクリック
→遊那の書いた13日の日記を読む（14日の場合:遊那の不在時に机の右側の引き出しをクリック）

④ **4月14日**
※③を発生させていること
j-moveをクリック
→翔子の携帯からメールを送信
→遊那に"岡山百恵"を出してもらう

●エンディング条件

遊那はこの後エンディングまでは1本道（ルームパートで上記必須イベントを発生させる）

⬆主人公（元樹）の彼女である遊那が、ボクに関する記憶を失ってしまうなんて。遊那と過ごした楽しい想い出を彼女に思い出してほしい。

➡カレンダーの"はなまる"印の日に何がある?

⬅白猫は、ふたりにとっても大事な思い出?

➡翔子にお願いして退行催眠の実験。この後日記を書くことになるので、日記を読んでしまいましょう！

橘 小雪

●分岐ポイント

4月12日に以下の条件を満たしていると、小雪ルートへ

●判定条件

① **4月11日AM10:35**
マップで高校に移動
体育の授業を見学している小雪と会う

② **4月12日AM10:10**
マップで高校へ移動
→小雪が倒れる
→保健室に担ぎ込まれる小雪
※①を発生させていること

③ **4月12日PM4:30**
マップで教会へ移動
→小雪と口論
※②を発生させていること

●エンディングB条件

以下のルームパートをすべて発生させていると、エンディングBへ

① **4月10日**
カレンダーをクリック
→遊那にカレンダーを見てもらう

② **4月11日**（または12､13､15日）
窓の外に白い猫がやってくる
→窓をクリック
→遊那に猫を招き入れさせる

③ **4月11日～17日**
遊那不在時に、机の右側の引き出しをクリック
→遊那の日記（8日～10日）を読む

●エンディングA条件

エンディングB条件を満たさなかった場合、エンディングAへ

⬆最初に幽体の主人公をわかってくれた小雪。だけど冷たいんだよね。

⬆マップ移動で11、12日は高校へ行こう。12日午後は教会に！

⬆いつも教会で熱心にお祈りをしてるけど、何をお祈りしてるの？

汐見 翔子

●分岐ポイント

4月15日に以下の判定条件をクリアーすれば翔子ルートに

●判定条件

ほかのシナリオの条件を満たしていないこと

●エンディング条件

4月16日
遊那不在時に、右の引き出しをクリック
→ひなげしの葉(日記)を机の上に広げておく

4月19日PM4:58
事故現場で、翔子と遊那がクルマにひかれそうに
→選択肢「選べるわけ無い!」を選択

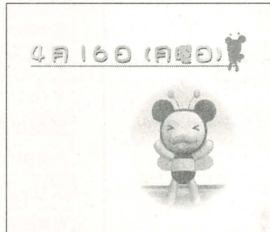
記憶が戻った場合は、エピローグ後翔子エンディング

記憶が戻らなかった場合は、バッドエンディング

←翔子の夢の中に入るなんてイベントも。

⬆主人公と遊那を応援してくれていた翔子には意外にも秘密が!?

⬆遊那の部屋でのルームパートで、遊那攻略をしないように行動。



⬆翔子とのエンディングを見るには15日以降が重要になる。

咲坂 麻衣

●分岐ポイント

4月15日に以下の判定条件に従って麻衣ルートへ

●判定条件

A.1度は遊那をクリアー済みであること
B.遊那の条件を満たしていないこと

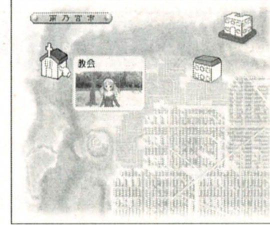
①**4月11日AM11:35**
マップで教会に移動
→小学校のころの記憶を思い出す

②**4月12日AM10:10**
マップで小学校に移動
→寂しげに佇む麻衣に声をかける

●エンディング条件

遊那はエンディングまで1本道

⬆小学生の彼女に何かを感じてしまった。でもかわいいんだよね。



⬆11日に教会で、小学校のころの記憶を思い出せるか? 重要。

⬆麻衣シナリオは、遊那シナリオをクリアーしてから楽しもう。

⬆無邪気に返答してくる麻衣に腹を立てすぎないようにしたい?

基本となるのはマップ移動とルームパート!

マップ移動

マップ移動の回数は日によって違うが、このマップ移動は意外に重要なので注意しよう。移動できる場所が1ヵ所しかない場合はいいのだが、何ヵ所もある場合にはとくに注意が必要だ。どんなところが重要かというと、とくに今回紹介した小雪と麻衣の攻略では、4月11日と12日の移動でどちらかしか選択できないというところ。たとえば、小雪を攻略しているとき11日に教会に行ってしまうと、麻衣に会ってしまい小雪攻略の条件から外れてしまうのだ。そこで、攻略には移動先が重要だと覚えておく必要があるのだ。でも、移動先に誰がいるのか場所をセレクトしたときにウインドーに表示されるので、まず間違いないはず。言いたいのは、いい加減に選ばないということ。ただ、攻略だけでなくいろいろ移動してみよう。

多いとき

⬆とくに移動先の多い11日の行き先次第で、シナリオが変化する!?

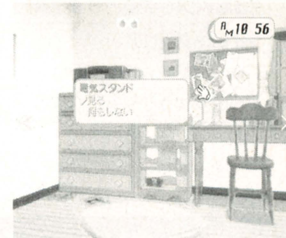
1ヵ所のみ?

⬆1ヵ所だけの場合はもちろんそこに行くしかないんですけどね。

ルームパート

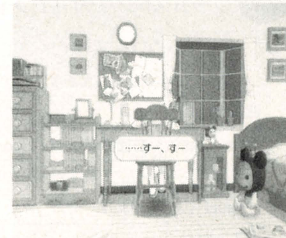
ルームパートは、大きく分けて3種類ある。通常型は、遊那が部屋にいて、遊那がランダムに行動しているモノ。時間経過は、遊那が行動を起こしたり、部屋のモノをクリックしたとき。不在型は、遊那が外出していて部屋にいないとき。時間は、部屋にあるモノをクリックしたり、何もしない状況が一定時間続くと経過する。制限時間は基本的にどちらもゲーム時間で60分。実時間で10分。この時間が経過すると時間切れとなり強制的に終了してしまう。必要なアクションは早めにこなしておこう。また、もうひとつイベント型のルームパートがあり、これは強制的に発生し、プレイヤーは起こる出来事を見ることしかできない。時間切れもなく、終了しても時間は経過しないのだ。通常型の遊那の寸劇は楽しいので、ぜひ見たい。

チェックしよう



⬆遊那の部屋の中に、何があるのかいろいろと捜してみよう!

遊那を見守る?



⬆遊那の行動を見ているだけでも楽しい。これは居眠りするの図!?

Data & Chart 攻略 データ&チャート

WWF ROYAL RUMBLE

本作に登場するレスラーは19人。コマンド操作は共通だが、同じコマンドでも出現する技は違うものが多い。はじめは、どんな技が出るかわくわくするものの、だんだん何が強烈な技なのか、どの技がいちばんゲージを上げるのか知りたくなってくるはず。今回はそんな悩みを解消する攻略を披露していこう。

発売日	発売中
ジャンル	アクション
価格	3800円
ドリームポイント	180ポイント
プレイ人数	1～4人
ビジュアルメモリ	3ブロック使用
発売元	ユークス
開発元	ユークス
通信機能	なし
対応周辺機器	アーケードスティック、VGAボックス

http://www.yukes.co.jp/

通常技から必殺技まで、使える技を一挙公開!!

各レスラーが持つ必殺技。これがいつでも使えれば試合の展開が楽になることは当り前。ゲージが上がりやすい技がわかっていれば、Sアイコンを溜めるのも苦労することはない。さて、ここでは各レスラーが持つ、もっともゲージを上昇させる技の数々を紹介。また、必殺技以外にも敵に有効な技をピックアップしてみた。これで試合展開も計算しやすくなるはずだ。

キャラクターステータスの数値について	
移動力	移動スピード。数値が高いほど速い
走力	ダッシュスピード。数値が高いほど速い
防御力	数値が低いほど守備力が高い

ロッキー・メイビア

移動力	走力	防御力
98	150	90

必殺技 ロックボトム 80ダメージ
ピープルズエルボー 80ダメージ

ダメージ技	DDT	45ダメージ
	正面投げ（レバー/下）	
	ダイビングショルダーアタック	50ダメージ
	ダイビング攻撃(Sアイコン使用)	
ゲージ技	顔面かきむしり	35ゲージ
	正面投げ(レバー/左)	
	ダッシュエルボードロップ	30ゲージ
	ダッシュ→ダウン打撃	

スティーブ・オースチン

移動力	走力	防御力
93	145	95

必殺技 ストーンコールド・スタナー 80ダメージ

ダメージ技	DDT	45ダメージ
	正面投げ(レバー/下)	
	ダイビング鋭角エルボードロップ	50ダメージ
	ダイビング攻撃(Sアイコン使用)	
ゲージ技	顔面かきむしり	35ゲージ
	正面投げ(レバー/左)	
	スリーパーホールド	35ゲージ
	背面投げ(レバー/左)	

マンカインド

移動力	走力	防御力
83	135	85

必殺技 マンディブル・クロー 80ダメージ

ダメージ技	ヘッドバット	45ダメージ
	正面投げ(レバー/下)	
	ダイビングラリアット	50ダメージ
	ダイビング攻撃(Sアイコン使用)	
ゲージ技	ドラゴンスクリュー	35ゲージ
	正面投げ(レバー/左)	
	フェイスクラッシャー	35ゲージ
	背面投げ(レバー/右or左)	

タズ

移動力	走力	防御力
93	145	105

必殺技 タズ・ミッション 60ダメージ

ダメージ技	タズ・プレックス	40ダメージ
	スタンディング攻撃(Sアイコン使用)	
	タズ式フロントスープレックス	45ダメージ
	正面投げ(レバー/下)	
ゲージ技	サイドバスター	35ゲージ
	正面投げ(レバー/左)	
	ダッシュエルボードロップ	30ゲージ
	ダッシュ→ダウン打撃	

カート・アングル

移動力	走力	防御力
88	140	105

必殺技 オリンピック・スラム 80ダメージ

ダメージ技	クロス・ボディ	60ダメージ
	ロープリバウンド→正面&背面攻撃(Sアイコン使用)	
	膝付きファイヤーマンズキャリー	45ダメージ
	正面投げ(レバー/下)	
ゲージ技	腰投げ	35ゲージ
	正面投げ(レバー/左)	
	ダッシュエルボードロップ	30ゲージ
	ダッシュ→ダウン打撃	

ジ・アンダーテイカー

移動力	走力	防御力
83	135	90

必殺技 ツームストン・パイルドライバー 80ダメージ

ダメージ技	フライング・クローズライン	50ダメージ
	ロープリバウンド→正面&背面攻撃(Sアイコン使用)	
	拝み渡り	50ダメージ
	コーナー串刺し→正面投げ(レバー/上or下)	
ゲージ技	ショルダーアームブリーカー	35ゲージ
	正面投げ(レバー/左)	
	ボディブロー	30ゲージ
	打撃(グロッキー中の相手への打撃)	

ハンター・ハースト・ヘルムスリー

移動力	走力	防御力
93	145	100

必殺技 ペディグリー 80ダメージ

ダメージ技	ペンデュラムバックブリーカー	45ダメージ
	正面投げ(レバー/下)	
	雪崩式ブレーンバスター	40ダメージ
	コーナー串刺し→正面投げ(レバー/上or下)	
ゲージ技	腕ひねり	35ゲージ
	正面投げ(レバー/左)	
	HHH式ドラゴンスリーパー	35ゲージ
	背面投げ(レバー/右or左)	

エッジ

移動力	走力	防御力
98	150	110

必殺技 ダウンワード・スパイラル 80ダメージ

ダメージ技	変形ブレーンバスター	45ダメージ
	正面投げ(レバー/下)	
	リバーススパインバスター	35ダメージ
	背面投げ(レバー/下)	
ゲージ技	ダッシュギロチンドロップ	30ゲージ
	ダッシュ→ダウン打撃	
	ショルダーアームブリーカー	35ゲージ
	正面投げ(レバー/左)	

ケイン

移動力	走力	防衛力
83	135	90

必殺技 チョークスラム 80ダメージ

ダメージ技	チョークスラム FROMグラウンド	45ダメージ
	ダウン攻撃(Sアイコン使用)	
	ダイビングラリアット	50ダメージ
	ダイビング攻撃(Sアイコン使用)	
ゲージ技	ケインの地獄突き	30ゲージ
	コーナー串刺し→正面&背面攻撃	
	サイドバスター	35ゲージ
	正面投げ(レバー/左)	

リキシ

移動力	走力	防衛力
78	130	80

必殺技 リキシ・ドライバー 80ダメージ

ダメージ技	バンザイドロップ	60ダメージ
	ダイビング攻撃(Sアイコン使用)	
	フライングショルダーアタック	60ダメージ
	ロープリバウンド→正面&背面攻撃(Sアイコン使用)	
ゲージ技	地獄突き	30ゲージ
	コーナー串刺し→正面&背面攻撃	
	顔面足押さえ	25ゲージ
	コーナー串刺し→正面投げ(レバーニュートラル)	

エックス・パック

移動力	走力	防衛力
103	155	115

必殺技 エックス・ファクター 80ダメージ

ダメージ技	ダッシュスピニングハイキック	60ダメージ
	ロープリバウンド→正面&背面攻撃(Sアイコン使用)	
	ダッシュスピニングハイキック	50ダメージ
	ダッシュ→正面&背面攻撃(Sアイコン使用)	
ゲージ技	スピンキック	30ゲージ
	打撃(グロッキー中の相手orふらついている相手)	
	顔面かきむしり	35ゲージ
	正面投げ(レバー/左)	

ビッグ・ショー

移動力	走力	防衛力
68	120	70

必殺技 ショー・ストッパー 100ダメージ

ダメージ技	投げっぱなしパワーボム	45ダメージ
	正面投げ(レバー/下)	
	ダイビングダブルスレッジハンマー	50ダメージ
	ダイビング攻撃(Sアイコン使用)	
ゲージ技	ビッグショースラップ	30ゲージ
	打撃(ふらつき中の相手への打撃)	
	ヘッドバット	35ゲージ
	正面投げ(レバー/左)	

ジェイシー・ジェイムズ

移動力	走力	防衛力
98	150	110

必殺技 シェイク・ラトル&ロール 60ダメージ

ダメージ技	ダンシングニードロップ	45ダメージ
	ダウン攻撃(Sアイコン使用)	
	ロードドッグ式ストレッチボム	35ダメージ
	背面投げ(レバー/上or下)	
ゲージ技	腕ひねり	35ゲージ
	正面投げ(レバー/左)	
	ダッシュストンピング	30ゲージ
	ダッシュ→ダウン打撃	

ディーロウ・ブラウン

移動力	走力	防衛力
98	150	105

必殺技 ランニングパワーボム 80ダメージ

ダメージ技	ディーロウ式ギロチンドロップ	45ダメージ
	ダウン攻撃(Sアイコン使用)	
	ロウダウン	60ダメージ
	ダイビング攻撃(Sアイコン使用)	
ゲージ技	ディーロウ式ヒールキック	30ゲージ
	打撃(ふらつき中の相手orグロッキー中の相手へ攻撃)	
	サイドバスター	35ゲージ
	正面投げ(レバー/左)	

クリス・ジェリコ

移動力	走力	防衛力
98	150	100

必殺技 ウォール・オブ・ジェリコ 60ダメージ

ダメージ技	ニーリフト連打	36ダメージ
	正面投げ(レバー/上)※1回9ダメージ	
	ローリングクラッチホールド	40ダメージ
	ロープリバウンド→正面&背面攻撃(Sアイコン使用)	
ゲージ技	ショルダーアームブリーカー	35ゲージ
	正面投げ(レバー/左)	
	ダッシュギロチンドロップ	30ゲージ
	ダッシュ→ダウン打撃	

ゴッドファーザー

移動力	走力	防衛力
88	140	100

必殺技 ピンプ・ドロップ 80ダメージ

ダメージ技	ゴッドファーザーの列車アタック	30ダメージ
	ダッシュ串刺し正面&背面攻撃(Sアイコン使用)	
	串刺しショルダータックル	36ダメージ
	コーナー串刺し→正面(レバー/上or下)※1回13ダメージ	
ゲージ技	トラースキック	30ゲージ
	コーナー串刺し→正面&背面打撃	
	腕ひねり	35ゲージ
	正面投げ(レバー/左)	

アル・スノー

移動力	走力	防衛力
88	140	100

必殺技 スノー・ブロウ 80ダメージ

ダメージ技	ダイビングラリアット	50ダメージ
	ダイビング攻撃(Sアイコン使用)	
	ハンマーパンチ	45ダメージ
	正面投げ(レバー/下)	
ゲージ技	アッパーカット	30ゲージ
	コーナー串刺し→正面&背面攻撃(Sアイコン使用)	
	河津掛け	35ゲージ
	背面投げ(レバー/右or左)	

マット・ハーディー

移動力	走力	防衛力
98	150	100

必殺技 ツイスター 80ダメージ

ダメージ技	ダイビングギロチンドロップ	60ダメージ
	ダイビング攻撃(Sアイコン使用)	
	スイングDDT	40ダメージ
	コーナー串刺し→正面投げ(レバー/右or左)	
ゲージ技	ショルダーネックブリーカー	35ゲージ
	正面投げ(レバー/左)	
	マンハッタンドロップ	27ゲージ
	正面投げ(レバー/右)	

ジェフ・ハーディー

移動力	走力	防衛力
98	150	105

必殺技 セントーン・ボム 100ダメージ

ダメージ技	ジェフ式ボディスラム	45ダメージ
	正面投げ(レバー/下)	
	人工衛星ヘッドシザース	50ダメージ
	ロープリバウンド→正面&背面攻撃(Sアイコン使用)	
ゲージ技	エルボースマッシュ	30ゲージ
	コーナー串刺し→正面&背面攻撃	
	ファイヤーバードスプラッシュ/The 450	25ゲージ
	ダイビング打撃(Aボタン使用)	

あの親子が隠しキャラとして登場

難易度設定なし。コンティニュー制限もなし。がんばって各モードをクリアーすれば、WWFの名物親子を使うことができる。ふたりともなかなかの強者だ。

ビンス・マクマホン

シェーン・マクマホン

出現方法

●ビンス・マクマホン
エキジビションモードで10人クリアー

●シェーン・マクマホン
ロイヤルランブルモードをクリアー

Data & Chart 攻略 データ&チャート

POWER JET RACING 2001

今回攻略するのは残りの4エリア。マンハッタン、北極、ナイアガラ、遊園地の幽霊船……。ショートとミドルコースを合わせて全6コースの重要なポイントをピックアップ。前回同様、バルーン・レースにおけるバルーンの位置も記載した。さらに、本作のシークレット要素も余すところなく公開していくぞ。

発売日	発売中
ジャンル	レース
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～2人
ビジュアルメモリ	8ブロック使用
発売元	CRI
開発元	CRI
通信機能	対応
対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス

http://powerjetracing.dricas.ne.jp/

コース攻略から隠し要素まで全部お見せしちゃいます

マップは、各エリアのレイアウトを抜き出し、コースとバルーンを表している。エリアによっては、ショートコース、ミドルコースのふたつを同マップに配置してあるのでお見逃しなく。それでは、各エリア&コースの重要なポイントとなる対処方法を紹介していこう。ミスを防ぎ、タイムアップのためにも十分活用していただきたい。

バルーン・レース得点算出方法

チェックポイント&ゴール通過時、残り時間1秒ごとに50ポイント、0.1秒ごとに0.1ポイントプラスされる(小数点以下切り捨て)。

マップにある印の見かた

S……スタート地点
○……ノーマルバルーン
●……デラックスバルーン
◎……ボーナスバルーン

MANHATTAN マンハッタン

A 高波ではハンドルを切らない

高波にいるときはハンドルを大きく切らないこと。切ると波にさらわれる。1コーナーから船まで一直線のラインを取って突っ切れ。

B 初めのバーを飛び越えろ

ふたつバーがあるが、ここは、初めのバーを飛び、つぎのバーはすり抜ける。バイクの速度を殺さないことがタイム短縮につながる。

C コースを滑るように走ろう

内地のコースに入れば、波の影響はまったくない。マシンコントロールを奪われる心配がないので純粋にコースを攻めていこう。

共通
➡高波のコースでは、つねにコース中央に位置して突っ切っていこう。

MIDDLE
⬅ひとつ目は、船側よりのバーを飛び越し、ふたつ目のバーの右を抜けるのだ。

MIDDLE
➡コーナーでマシンを横に滑らせていくと高速で抜けることができる。

バルーンレース

○	34
●	18
◎	1

クリアー得点 7000点

高波ゾーンにあるバルーンは無理して取る必要はない。とにかくタイムロスなく突っ走ろう。トンネルを抜けたあとは、逆に確実にバルーンを破壊する。多く並んだところはすべて壊すつもりで。

SHORT
MIDDLE
S
A
B
C

NORTH POLE 北極

MIDDLE
⬅氷に乗るとコントロールが効かないので注意。

SHORT
⬅冒険か? 回避か? 状況を見て判断しよう。

A 浮かぶ氷はウイリーを使え

氷のヘリに対して垂直に当り、マシンを浮かすと高速で滑っていく。これでショートカットを狙え。

B ショートカットを利用せよ

壁に向かって伸びるジャンプ台からサブマリンで海に降下すると、隠しルートがある。ぜひ使おう。

C コースを遮る沈没船に注意

コースを横切ってジャンプしたいところだが、斜めに飛ぶと船に当りやすい。無理はしないことだ。

バルーンレース

○	28
●	22
◎	3

クリアー得点 13000点

丁寧にバルーンを破壊し、最後はジャンプ台によるショートカットを使え。そしてゴールへ続くバルーンをそつなく取ろう。

SHORT
MIDDLE
S
A
B
C

NIAGARA FALLS ナイアガラ

A 狭まるコースに注意しよう

高波にさらわれやすいポイント。コースとバイクを並行に保ち、コース中央へ。浮き上がったら方向ボタンを下に入れて制御しよう。

B 必ず右へのコースを選ぼう

ここでのコース分岐は迷わず、右を選ぶべし。距離は短いし、金網コースに入るまでほぼ最高速度で抜けられるぞ。

C 滝へは鋭角に切れ込むべし

滝を降りたらコース進路は左となる。そのため、滝へは左へ切れ込むように進入し、ショートカットを狙うことを心がけよう。

⬆とにかく急ハンドルを切らないことが大事。浮き上がっても焦らずに。

⬅滝直前で切れ込んでもムリ。後ろから攻めよう。

バルーンレース

○	35
●	25
◉	2

クリアー得点 16000点

初めのボーナスバルーンは確実に入手。あとは、流れの中で確実にバルーンを壊していこう。滝手前で12000点近くあるのが望ましい。滝下に並ぶ9バルーンよりゴール前のものに固執しよう。

PHANTOM SHIP 遊園地の幽霊船

A C 進入角度に注意を払うべし

コース初めのジャンプ台と、ドラゴンの口へは必ずまっすぐに進入すべし。そのとき、ある程度の速度(75～90キロ)も必要。この条件を兼ね備えていないと、進入後、壁に強く当り、大きなロスに。

B 速度がないと橋に激突する

コースふたつ目のジャンプ台へは最低85キロ以上で乗らなければ橋への激突は必至。手前カーブではアウトに膨らみ、ジャンプ台が見えたら速度をつけて飛ぼう。

⬆流れるマシンをいかに制御するか勝負。

⬆ジャンプ台に向かって、まっすぐに進路を。

バルーンレース

○	23
●	25
◉	5

クリアー得点 18000点

とにかくボーナスバルーンはすべて取る。ジャンプ台、幽霊船のボーナスを疾走する流れの中で取ろう。あとはタイムの勝負。

難関テクニカルチャレンジ9を攻略

つねに、つぎのまたそのつぎのゲートを見越してボールを操作することがコツ。マップで示されたルートが難しい。方向転換もなく低速でコツンコツンと当てていけば簡単にクリアーできる。ボールはまっすぐ飛ばそう。

⬆つぎのゲートが見えるよう狙っていくといいぞ。

CHALLENGE9
DIFFICULTY ★★★★★
クリアー得点 **7000点**

1000 / 1500 / ○ ボール / ⮝ プレイヤー

隠し要素を一挙公開!!

ひとつのモードをクリアーすると、お楽しみ要素が出現するようだ。チャンピオンシップ、テクニカルのクリアーは非常に難しいが、クリアーしたときの喜びは大きい。ぜひ全モードクリアーを目指してがんばってくれ。

⬅かわいい顔のアヒル軍団。なかなかの強敵です。

隠し要素	出現方法
幻のキャラ"DUCK"が選択可能	チャンピオンシップのFINALSで1位を獲得する
バハマ、ローマ、マンハッタン、北極のリバースコースが出現	バルーンレースをすべてクリアーする
チャンピオンシップの敵がDUCKだらけ	テクニカルチャレンジをすべてクリアーする
エンディング曲が聞ける	チャンピオンシップのFINALSで1位を獲得する
子連れDUCKが楽しめる	DUCKを選んだあと、L、Rトリガーと順に押し、XYボタンを同時に押す

ゲーム関連のホームページに迫る!!

うぇぶさいとなう

Web Site Now

第12回 TECHSIDE

ネットを閲覧する目的のひとつとして"情報を入手するため"という理由を挙げる利用者は多い。ネットは情報の宝庫なのだ。なかでも高い人気を誇るのがいわゆるニュース系サイト。そこで今回は、これまでとはちょっぴり趣向を変えて、いま大人気のニュース系サイトを取り上げることにしよう。

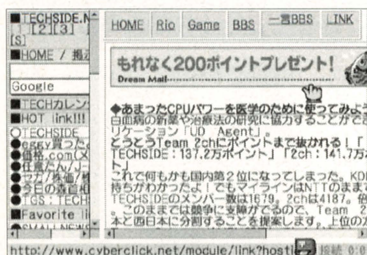
センスとバランス感覚がキーワード 人気の個人ニュース系サイトを直撃!!

いま、インターネットではニュース系サイトが花盛りだ。速報性に優れ、かつ手軽に利用できるとあってはその人気のほども当然というべきだろう。かくいう我が編集部でも、ほとんどのスタッフがニュース系サイトを大いに利用している。

そこで、本コーナー担当Fは、同僚の編集部員たちに「もっともよく見るニュース系サイトは？」との質問をぶつけてみることにした。その結果をもとに、取材を敢行してしまおう、という安直な発想だったのだが……。

その結果、意外なことにというべきか、もっとも支持を得たのはTECHSIDEだった。ご存じでない方のために説明しておくと、TECHSIDEというのはネットに溢れているさまざまなニュースを見つけてきては、それをセレクトして紹介するサイト。いわばニュースのニュースを紹介するという、ネットならではのサイトなのだ。

TECHSIDEで取り上げられる話題はゲーム系を中心にパソコンや雑学など多岐にわたる。この手のニュース系サイトの場合、ネタの選択が人気を左右するが、編集部ムネタツいわく「ボクが見たいネタがちゃんと載っているんだよなあ」という声に代表されるように、話題の選択がお上手。また、頻繁な更新もこのサイトの人気の理由だが、驚くべきはそれらの作業をすべてひとりで行っているという点だ。いわゆる個人サイトなのだが、業界筋もその内容に注目する、人気サイトなのだ。



⬆シンプルかつ効率的なTECHSIDEのホームページ。「おっ！」と思わせられるようなニュースが多い。

「なぜ、これほど人気があるのだろうか……？」。純粋に興味が湧いた担当Fは、それだけが唯一の取り得である厚かましさを活かして、TECHSIDEへ取材を申し込んでみた。そしてなんとかコンタクトを取ることに成功。インタビューを行うことになった。ISAOのmyroomサービスにより、ドリームキャストでもホームページづくりが身近になっているが、ホームページを作ろうかな、なんて考えている方は、要熟読！

興味のあることを掲載するのが肝心

すでにウェブ上でご本人が漏らしていることからも明らかなとおり、TECHSIDEを運営しているのは今年で大学生活5年目となる学生さん。今回は諸般の事情により、あえてここではTECH氏と呼ばせていただくことにしよう。

さて、TECH氏がTECHSIDEを開設したのは'99年1月。以来2年あまりの期間でここまでの人気を得るようになったわけだが、まずはTECHSIDE開設の経緯から伺うことにしよう。

── ウェブを運営するにいたったきっかけを教えてください。

TECH(以下**TE**) そもそも僕がネットを始めたのは高校生のころで、掲示板とかチャットが楽しくてずっとハマッていたんです。それで仲間うちの掲示板とかを作っていたのですが、大学に入ってそろそろ何かコンテンツを作りたいなあ、と思ったときに見つけたのがSMALLNEWS！というサイトだったんです。

それで、ネットに転がっている雑多な情報をセレクトして紹介するというSMALLNEWS！の方法論がとても新鮮で、「自分でもやってみたい」って思ったんです。

── 当初のコンセプトはどんな感じだったんですか？

TE コンセプトはあまり考えていませんでしたね(笑)。基本的には気になったニュースをダーっと並べる感じで。ただ、最初はいまよりも、雑学的な話題が多かったです。いまみたいなゲーム関係のネタはほとんどなかったんです。

── ゲーム関係を取り上げるようになっていくのはやはり個人的な趣味からですか？

TE そうですね。やはり自分が興味のあるネタのほうが、掲載頻度は高くなってしまいます。ただ、これは運営していて気付いたんですが、コンピューターやゲーム関係のネタのほうが反響は大きいんです。やはり、ネットを利用する方は、ゲームが好きな方が多いのかもしれません。うちのサイトが注目を集めるきっかけになったのも、PSに関するちょっとアブナイネタでしたからね。

── では、ニュースを取り上げる基準は何ですか？

TE どうなんでしょう。あんまり深く考えたことはないんです。そのときの趣味というか、興味のあることを紹介している感じです。「これはみんなが興味を持つだろうなあ～」なんてことはたまに考えますが……。やはり最近は、なるべくネタのジャンルを絞るようにしていますね。たまに利用者の方からメールをいただいて、「ニュースのネタの選びかたが自分の好みにあっています」と言われることはあります。

── 選択するときは利用者の嗜好を念頭においているんですか？

TE そうですね。やはりある程度は配慮しています。ただ、最近はネットも広がりを見せているので、選択には苦労しますね。マニアックな冗談は通用しないし(笑)。僕もニュースに対してどのようなコメントを書くか苦慮するようになりました。ちょっとストレスが溜まります(笑)。

ふつうの人だとネットにはそんなに時間が割けないわけで、僕と同じような感性を持つ人に情報を提供できればと考えています。

考えてみると、ネットに氾濫する情報からおいしいところだけセレクトして紹介してもらえるなん

TODAY'S GUEST

TECH：某大学電子工学科5年生。留年の理由は『ディアブロ』と『ウルティマオンライン』(いずれもPC版)にありと豪語するほどのネットゲーム好き。当然『ファンタシースターオンライン』でも盛り上がった。最近は株にもはまっているとか……。

てありがいことだ。編集部にっし～が「TECHSIDEはネタを選別するセンスがいいからなあ」と言っていたのを取材中にふと思い出した。センスとバランス感覚がTECHSIDE人気の秘密なのかもしれない。

●MP3Tidalwave
●裏ニュース!
●DaikisPC-info
●digital mix
●kotomix
●きまぐれニウス
●Narinari.com
●itoya_lab*net_new
●最速を求める酒場
●ほんわかキリン本店
●超MM情報局
●題名のない音楽サイト
●J-oの日記
●Model F Plus
●はいふぁっと!
●Ping=Zero
●TERRAZIとゆかいな仲間
●S.F.F.N
●ゲームいろいろ情報

⬅もともとは自分用に作ったフレームメニューだが、仲間内で好評だったためにホームページに登場。確かに利用しやすい。

ネタ捜しに秘訣なし ただチェックあるのみ

速報性の重視されるニュース系サイトにあって、更新頻度というのはとても大切なポイントだ。その点TECHSIDEはまめに更新していることでも感心させられるが、TECH氏によると1日に2回は更新するようにしているという。

TE もっと正確に言うと、11時～13時のあいだと23時以降ですね。なぜこの時間に更新するかというと、ちょうどその時間にみんなが来てくれるからなんです。

── 23時以降というのはテレホーダイの時間だから当然としても、11時～13時は意外ですね。

TE 昼休みの時間なんです。僕も意外だったんですが、けっこう会社で見てくれている方が多いみたいですね。

── これだけ情報が氾濫しているネットの中で、ネタ捜しの秘訣のようなものはあるんですか？

TE 秘訣はありません(笑)。とにかくまめにチェックすることですね。体力勝負です。僕は、ひとつの画面で一気にブラウザを開けるタブブラウザを使って、一気にチェックしていきます。

── 1日のネット時間はどれくらいですか？

TE ネットサーフィンなんかも含めると、なんだかんだで1日8時間くらいは見ているときもあります。こうなると、もうほとんどネット中毒ですね(笑)。

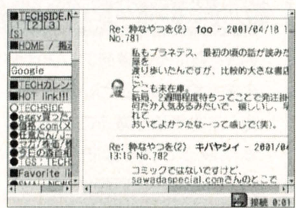
── それはすごい(笑)。そこまではまり込むネットの魅力って何ですか？

TE 僕がネットにはまったのはチャットと掲示板がきっかけなんですが、やっぱりコミュニケーションでしょうか。最近は僕のまわりでもゲームで遊ぶ人が減って、ゲームの話ができなくて寂しいのですが、ウェブなら趣味の合う者どうしでゲームの話ができますからね。TECHSIDEも「こんなおもしろいニュースがあるよ」とみんなに紹介するという、僕なりのコミュニケーションの手段なのかもしれませんね。ユーザーの方の反響がなければここまでは続けられなかったですね、きっと。

── 今後の展開は？

TE いまニュースサイト自体が増えているので、ある程度ほかの切り口を考えないとだめかも……と思うときはあります。でも、いろいろ別のことをやりたいんですが、なかなか手が回らなくて(笑)。来年に大学を卒業予定なのですが、社会人になるといままでのような更新は不可能になるでしょうし……。どうなるかわからないんですが、なるべく続けていきたいと思っています。

「ネットをやめたら僕には何も残らないという思いがあるんです」というTECH氏。ホームページを継続させる秘訣は"ホームページが好きなこと"という単純にして明快な答えに尽きるようだ。


⬆マニアな会話が満喫できる掲示板。ニュースの反響もある。

●TECHSIDEはこちら●
http://www.techside.net/

A Day of Mr. TECH TECH氏の平均的な1日

1日に2度ホームページを更新するというTECH氏だが、では、実際のところどのようにして1日を過ごしているのだろうか。そこで、TECH氏の協力のもと作り上げたスケジュールが右の表。あくまでモデルタイプとはいうものの、いかにネット利用時間が長いかがわかる。その時間およそ7～8時間！ このくらいの熱意がないとニュース系サイトは作れないということなのか？ 最近ゲームをプレイする時間が減っているとご本人は嘆いていましたが……。

Schedule

10:00	起床 ウェブ更新
12:00	学校へ
16:00	アルバイト
19:00	帰宅 ウェブ更新
21:00	テレビを見る
23:00	ネットサーフィン
27:00	就寝

ホームページ自己診断

TECH氏によるホームページの自己診断。速報性と更新頻度が高いのはある意味当然と言えるか。ドリームキャストへもけっこう気配りしているみたい。

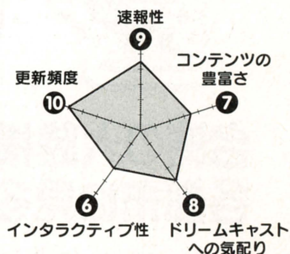
Q1. HPが始まったのはいつから？
A.1999年1月

Q2. 毎日のアクセス数は？
A.2～3万人／日

Q3. 制作人数は？
A.ひとりです。

Q4. HPでもっとも力を入れているのは？
A.更新頻度、コメント。

Q5. HPのコンセプトは？
A.ニュースサイトです。

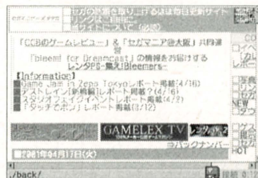


TECH氏がオススメする関連サイト

TECH's Recommended Sites

水無月情報ページ

ゲームを中心に豊富な情報量を誇るニュース系サイト。「掲示板が業界の話で盛り上がっているのが好きです」とのこと。ドリームキャストへの対応もうれしいところ。
http://www.tcp-ip.or.jp/~minaduki/



セガマニア@大阪

セガに関する話題に特化したセガ専門のニュース系サイト。「本当のセガマニアの方が運営しているのでおもしろいですね。とくにセガの古い話にとても詳しくて、参考になります」。
http://segamania.net/

いっしょにトーク

こちらはゲームの攻略サイト。さまざまなタイトルごとにサイトが分かれていて、ディープな攻略情報が見られる。「すごい情報が早くて、しかもまとまっているのでいつも見ています」。
http://www.ab.wakwak.com/~ltt/issyo/

SMALLNEWS!

TECHSIDE運営のきっかけとなった、ニュースサイトがこちら。大小とりまぜたニュースがならんでいる。バラエティーに富んだネタが揃っているのが人気のヒミツか。
http://www.smallnews.net/

稲越一之の

ゲーマー放浪記

勝手に放題！旅先から見たゲームのカタチ

第6回 台湾編その弐

マニアックな品揃えで有名な東京・秋葉原のゲームショップ、メッセサンオーの元仕入れ担当。業界のご意見番ともいうべき稲越一之氏が綴る、世界のゲーム事情。

illustration：Satoshi Yuzuriha

台湾の大陸横断を大決行!!
各都市に見るゲームショップの姿

アオザイ姿の女子高生が行き交う街ホーチミン、世界遺産の景勝地ハロン湾、緑多きガーデンシティー首都ハノイ。初めて訪れたベトナムは、戦争や社会主義など暗いイメージとは皆無の国でした。毎度のことながら締切に遅れている原稿を、今回はベトナムからタイへ向かう飛行機の中で書いています（泣）。アオザイ姿のスッチーの横からお送りするゲーマー放浪記第6回です。

まだ台北だ！ゲームセンター事情は？

前回から引き続き台北事情、というより台湾のゲームセンター事情からお伝えします。台湾には日本のようにゲームセンターだけで営業しているところは非常に少なく、ほとんどはデパートの最上階などに併設されています。人気は『K・O・F』シリーズや『メタルスラッグ』（ベトナムでSNKの民事再生手続き申請を知りました）などのアクションもの、『D・D・R』や『サンバDEアミーゴ』などの体感音楽ものも根強い人気です。ゲームセンターに並んでいるものはそのほとんどが日本製で、導入も早く日本でリリースされる時期とほぼ同時。それなのにプレイ代は日本の2分の1から3分の1（30〜90円）と安い！　おもしろいのがプライズ系（ビデオゲーム以外にゲームセンターに置いてあるやつと思ってくれ）の筐体には、得点に応じて紙テープのようなものがわらわらと出てきます。これをたくさん集めるとカウンターに並ぶ景品（玩具や文房具、家電製品まで！）と交換できるというのがあります。不思議な光景ですが、ぜひ日本でも導入してほしいですね。

それではいよいよ台湾を縦断して行きましょう。

娯楽の殿堂・台中（たいちゅう）

台北から快速火車・自強号で南に下ること約2時間半。台中は日本で言うところの名古屋のような感じの町です。「名古屋のような……」と言ったのには特別な理由があります。なんと！　ここ台中には名古屋が誇る娯楽施設パチンコ屋がいたるところにあるのです。ほかにもポーカーのお店があるなど、台湾のほかの町とはちょっと違う雰囲気のところです。

台中には小さい（本当に小さい！あまりに小さくてガイドブックを見ていても最初は気がつかなかったくらい）ながらも電脳街があります。しかし、パソコン関連が中心で、テレビゲームはほとんどありませんでした。そんな中で目にしたのが、"日本橋"というお店です。台北では見たことがありませんでしたが、これから行く台南、高雄ではよく見かけました。でも、なんで"秋葉原"ではなく"日本橋"なのでしょう？　謎だ。

食い道楽の町・台南（たいなん）

台中からまたもや自強号で南に下ること約2時間半。台湾の食の都と呼ばれる台南は、お察しのとおり、日本でいうところの"大阪"に近い町です。台湾名物の担仔麺（タンツーメン）はここが発祥の地らしいのですが、そんなにおいしいお店には巡り合えませんでした。う〜ん残念！

もうひとつの名物が棺材板というとても物騒な名前の食べ物。これは揚げたトーストの真ん中部分をくりぬき、その中にクリームシチューをぶち込んで、くりぬいたトースト部分で蓋をするというものなのですが、台湾人のネーミングセンスはよくわかりませんなぁ。けっこうおいしいんですが、油物なのでちょっと胃にもたれそうです。あと、パパイヤと牛乳を混ぜたパパイヤミルクがめちゃめちゃおいしいです。ぜひお試しあれ。

そんな台南のゲームショップですが、台南駅を出て左側にしばらく行くと、パソコン関連のお店がずら〜っと軒を連ねています。ほとんどが小さいお店ばかりですが、なかには3階建てのビルまるごとなんていう大型店もあります。この近辺には高校があって、下校時間に男子高校生たちがお店に群がっている姿は日本とほとんど変わりません。しかし、台南でもテレビゲームを扱っているお店はとても少なくなっています。悲しいなぁ。それでもここには台湾であまり見かけなかった中古のお店がありました。台湾もこの辺まで来ると、コピーソフトの取り締まりなどはあまりないようで、扱っているお店も堂々としたものです。そんななかで、新品はもちろんのこと中古も厳しいとは思いますが、オリジナルを売るということではがんばってほしいです。

台湾第二の都市・高雄（たかお）

高雄は台南から自強号で約40分と非常に近く、東海道線で東京から横浜に行くようなもんですね。台北に次ぐ規模を持つこの高雄はさすがにでかい！　しかし、発展した都市のなかに見える古さは、台湾を感じるなら台北より高雄に行け、というのもうなずけるものです。

高雄には駅の左側に大きな電脳街があるということなので行ってきましたが、こりゃ本当にでかい！秋葉原とまではいかないが、日本橋よりも大きいかな。でも全部パソコン関連のお店でした。悲しいかなテレビゲーム。調べていった高雄のお店の半分くらいは潰れているか、ネットゲーム屋になっていました（泣）。高雄ではほかの町に比べ、ネットゲームが流行っているようで、なにせゲームショップのおやじがカウンターでネットゲームをやっているくらいです（笑）。

以上、足速に台湾を縦断してきましたが、まだまだ書ききれない部分がたくさんありすぎる。ほんとはひとつの町に1ページ使いたいくらいです。しかしそれはまた別の機会ということで……。

稲越氏の近況

約3ヵ月に及ぶ東南アジア周遊の旅も終わりに近づいてきました。この原稿が載るころには日本に戻っているはず？　この旅、いちばんの収穫はズバリ！痩せたこと。ふつうに生活していて痩せられるなんて、なんてすてきなことでしょう。日本に帰ってからも維持しなければ。

ゲームクリエーターの妻の日記

連載第24回

飯野由香
(いいの ゆか)

スーパーワープ、飯野賢治氏の奥様。不規則だけじゃなく、とんでもなく多忙な飯野さんのよき(たいへんな)妻として家庭を支える。大阪出身の明るい由香さん。

3月31日(土)

親子3人でフジテレビへ。CSで放送される番組("音読ライブ")に彼が出演することになり、その収録に。

いつもなら彼ひとりで行くのだが、夜中に電話があり「頼むからいっしょに行こう」と言われたのである。

なぜ、お願いされたのか。

じつは金曜締切の大きな仕事があって、今週は一度も帰宅できず、それ以前に今月は帰宅回数4回(!)で、彼自身「あぁ～～、やっと家に帰れる～～」と思ったら、この仕事があったことに気づき(完全に忘れていたらしい)、「さすがにおまえたちに会いたいわ。いっしょに来てよ」となったのだ。

そんなわけで、息子とともにいそいそとついて行ったのであるが、初めて入ったフジテレビは、何だかとっても人工的。飛んでいる飛行機の中にいるみたいな感じであった。やっぱお台場だからかなぁ……。

ちなみに、キムタクに会えるかしら……と、期待しながらキョロキョロしていると、キャイ～ンのウドちゃんが通りすがり、なぜか私たちに深々と礼をしてくれる。すっごく感じのいい人であった。これだけだが、これから一生応援しーよおっ、と心に誓う(ちょっと単純?)。

ところで、番組のほうはというと、"3つの詩を作って、みずからが読む"というもので、課題が"遺書"、"ラブレター"、"フリー"とあり、なかでもとりわけ"ラブレター"が最高だったので、紹介します。

カミさんへ
今日も愛しています

ぐふっ。すばらしくないですか。たった2行なのにすごく愛が伝わってきて、とくに「今日も」の"も"がいいですよね。

「アホくさっ」という声が聞こえてきそうなので、この辺でやめますが、久々にジ～ンと熱くなる。

収録後、もうこれは完全に彼の病気だと思うが、例の「どこかに行きたい」が始まり、気がつけばマックスやまびこに乗っていて、あれよあれよと言う間に福島県猪苗代のホテルであった。

夜10時にチェックインし、おまけにそこでスキーせず……という、もったいないにもほどがある無謀な計画に、ふだんなら「あかん。やめやめ」と反対するところなのであるが、ラブレター効果が絶大で、「行こ行こ」とつい賛成してしまい、着いてから反省する。

余談だが、つぎの日はよく行く温泉(福島県の飯坂)に移動。けっきょく"雪"、"温泉"、"おいしい食事"と、"飯野賢治・三大癒し"をすべて満喫し、精気を養い、彼は会社へ。

う～ん、やる気を出してくれるのはありがたいけど、彼は"家で過ごす"っていうのだけではダメなんだろうか。私の手料理と笑顔じゃ、力不足なのかしら……。なんか、ちょっと複雑なのであった。

4月5日(木)

前回お伝えしたとおり、会社の引っ越しにともない、自宅の部屋捜しをしているのであるが、捜し始めてはや半月、既に20件以上は見ただろうか、ようやく気にいる物件に出会う。

で、彼にも見てもらうため、待合せをし、再度そのマンションへ。

うぉ～、いよいよ引っ越しか～、と意気込んでいたのだが、実際思っていた以上に会社から遠いことがわかり、「もうちょっと捜そうよ」とあえなく却下。

気持ちが盛り上がっていただけに、妙にガックリきていると、「だってさぁ、さほど近くもないのにあの家賃じゃ、交通費もかかってもったいないよ」と、倹約家のような意見を述べるので、「近くなったら、ほんまに家に帰ってこれるん? いまのままやったら、私ら(私と息子)が大阪に住んだほうが、家賃いらんし、家賃より飛行機代のほうがよっぽど安いで」とポロッと言ってしまう。

すると彼が激怒し、「あ～、そうだよ、そうだよ」と思いっきりすね、しまいには無視される。

しまった……。いくらそのとおりだとはいえ、やっぱ言っちゃいけないことだった……。

でもさっ、月に4回なんだもん……。31分の4。そら、こんな風に言いたくもなるっちゅうの! ねぇ、あなたはわかってくれるでしょ。

しばらくして、「だいたい、せっかく会うんだから、着替えくらい持ってこいよ」と、怒りがほかのことに飛び火する。

くぅ～、たしかに……。じつは前述の温泉から直行したままの格好なのである(なぜなら帰宅していないから)。

なんとかご機嫌を直し、いっしょにラーメンを食べ、彼は会社、私と息子は家へと向かったのであるが、さすがに今日は悪いことした、と思い、お詫びのしるしにサンドイッチと鶏肉の照り焼きを作り、着替えを持って会社へ行く。

夜8時過ぎ、会社到着。「こんばんは～」とドアを開けると、何かの会議中らしく、彼の声が聞こえてくる。実際に仕事をしている姿を目撃(というか、立ち聞き)すると、あ～やっぱ、いまも働いてるんだぁ、と改めて認識し、感慨にひたる。

秘書の山崎さんに預かってもらうことにし、会社をあとにすると「由香さ～ん」と呼びとめられ、「いま、会議が終わったので中へどうぞ」と言われる。

初めて足を踏み入れたスーパーワープは、妙に落ち着く雰囲気で、一軒家を会社として使っているだけあって、家庭的な印象であった(そのまんまだが……)。部屋捜し真っ最中の身の上としては、うひょ～、こんな家に住んでみた～い! と叫びだしそうな物件であった(もちろん会社だけあって、目ん玉が飛び出る家賃なので、逆立ちしても無理だが……)。

帰り道、「パパ、まきまきサンド食べたかなぁ」とサンドイッチのことばかり息子が気にするので、「もうちょっとしたら食べるんちがう? パパはね、あそこで、いつもず～っとお仕事してるんだよ。眠たいのも我慢してお仕事して、パパ偉いよね」と言う。「うん」とうなずき黙り込んだので、よしよし、彼のありがたさをわからせる絶好の機会だったな、と喜んでいると、3分後、発した言葉は「もうパパ、まきまきサンド食べた?」であった。

息子はさておき、私自身が感謝の気持ちを呼び覚ませたのでよかった、よかった。さぁ、また明日から、部屋捜そーっと。

編集部担当のつぶやき

"音読ライブ"はスカイパーフェクTV!(フジテレビCS721)で4月28日(土)15:20～15:50(再放送あり)放送です。見られる人は見てね。さて、私も先日やっと初めてスーパーワープにお邪魔しました。東京でも大使館の多い麻布にあって、多分大使の私宅になると思われる息を飲むほどすてきな一軒家。飯野さんは相変わらずでメチャメチャ忙しい。だいぶ消耗しているんじゃないかと個人的には心配だなあ。健康に気をつけてね。では、飯野さんも含め、由香さんにお便り募集です。送り先は、いつものように〒154-8528 (株)エンターブレイン・ファミ通DC「ゲークリの妻」まで。

セガ・アミューズメントテーマパーク『ジョイポリス』

JOYPOLIS 情報局

SEGA®

全国に5館のジョイポリスから、今年のゴールデンウィークのイベント情報をお届け。梅田には新アトラクションが登場！

ゴールデンウィークのジョイポリスのイベント情報がいっぱい

東京ジョイポリス
Tokyo JOYPOLIS

過剰サービス戦隊"JOYPOLISレンジャー"参上！
～お客様に特別な♥サービス♥しちゃいま～す！～

期間中東京ジョイポリスの来場者を対象に、"サービスの心"が生み出した過剰サービス戦隊"JOYPOLISレンジャー"の8人が楽しいイベントを開催し、特別なサービスを提供。定時にはVステージで来場者を巻き込んだ"誰が一番？"イベントを開催。それ以外にも戦隊は随時館内に出没し来場者にタバコに火を付けたり、肩をマッサージしたり……とちょっとやり過ぎサービスを!!

特別サービス！？

↑坂道コロコロなどお笑いタレントが隊員として登場！

●**会場**：東京ジョイポリス Vステージ
●**日程**：4月28日(土)～30(月・祝)、5月3日(木・祝)～6日(日)
●**時間**：14時～と17時～の1日2回実施
●**参加資格**：館内来場者

梅田ジョイポリス
Umeda JOYPOLIS

ウォークスルー型オリジナルアトラクション
『ラストパニック』登場

梅田ジョイポリスに新アトラクションが登場。『ラストパニック』は、6つのシーンで構成されたウォークスルー型ホラーアクション。東京と梅田で好評を得た『ホラーハウス』などの完成型として、"究極"のホラーアトラクションが完成したのだ。どんな恐怖が味わえるのか、ゴールデンウィークにぜひ体験しに行こう！

●**導入日**：4月28日(土)
●**料金**：600円

京都ジョイポリス
Kyoto JOYPOLIS

メダル ビッグバン
●**日程**：～4月30日（月・祝）
●**内容**：メダルゲーム機に"ゴールドメダル"が登場。このメダルをゲットするとプラス100枚、さらにガラガラ抽選で、出た玉の色で最高50枚。メダルを大量ゲットしよう！

ゴールデンウィーク UFOキャッチャー バルーンラッピング
●**日程**：5月3日(木・祝)～6日(日)
●**時間**：14時～16時
●**内容**：館内のUFOキャッチャーで見事景品をゲットすると、その場で景品を風船に入れてラッピングする、かわいいバルーンラッピングを限定100個プレゼント。かわいいお土産にぜひ挑戦してね。

春のフォト・ソニック
●**日程**：4月29日(日)、30日(月・祝)
●**時間**：14時から16時
●**料金**：1枚…300円、2枚…500円
●**内容**：ポストカードをその場で作成、セガの人気キャラクターのソニックをいっしょに記念ポストカードを作ろう。

こどもの日記念　お菓子大爆発
●**日程**：5月3日(木・祝)～6日(日)
●**内容**：子供に人気のお菓子景品のゲーム機が、さらに一段と取りやすくなっているぞ。この機会に、お菓子を大量ゲットしちゃおう！

フォーチェン・ミュージアム ベストカップルコンテスト
●**日程**：5月1日(火)～6日(日)
●**内容**：アトラクション『フォーチュン・ミュージアム』で、ふたりの相性診断の結果が80点以上ならふたりの愛の写真をプレゼント。コンテストに参加も可能で、ふたりのラブラブ度をみんなに自慢しちゃいましょう！

いつもありがとうお母さん メダルつかみ取り
●**日程**：5月12日(土)、13日(日)
●**内容**：内容：親子で遊びに来てメダルを2000円以上購入したお母さんに、日ごろの感謝の気持ちを込めて、メダルのつかみ取りにチャレンジしてもらおうという企画だ。お母さんたちに日ごろのストレスを吹っ飛ばしてもらおう！

福岡ジョイポリス
Fukuoka JOYPOLIS

メダルスクラッチ
●**日程**：5月3日(木・祝)～6日(日)
●**対象**：メダル購入者
●**内容**：：期間中メダルを1000円購入するごとに、スクラッチカードを1枚進呈。スクラッチカードの銀色の部分を削って当たりが出れば、10枚から200枚のメダルをプレゼント。このメダルゲットのチャンスを活かして、メダルゲームを存分に楽しんじゃおう。

ジョイポリス縁日
●**日程**：4月28日（土）～30日（月・祝)、5月3日(木・祝)～6日(日)の7日間
●**時間**：13時から18時まで
●**料金**：1回200円
●**内容**：ジョイポリスはお祭り騒ぎ。ゴールデンウィーク限定で、大人も子供も楽しめる"輪投げ"や"射的"などの縁日が出現。もちろん成功すれば景品をゲットできるのだ。みんなで楽しもう。

岡山ジョイポリス
Okayama JOYPOLIS

ああっ女神さまっ Visual Memories
●**時間**：5月11日(金)～14日(月) 11時～19時（初日のみ13時開場）
●**内容**：『ああっ女神さまっ』オールハンドペイントセル画の展示販売（販売セル画は4点／数量限定）使用セルと制作資料の展示及びセル画の抽選販売
●**URL**：http://itochu-print.com/anime

『遙かなる祈り』

■ JOYPOLIS INDEX ■

梅田ジョイポリス	TEL 06・6366・3647(代表)
岡山ジョイポリス	TEL 086・232・8790(代表)
京都ジョイポリス	TEL 075・365・8778(代表)
東京ジョイポリス	TEL 03・5500・1801 (代表)
福岡ジョイポリス	TEL 092・272・2248(代表)

 ※イベントの内容・実施時期などは予告なく変更される場合がございます。あらかじめご了承ください。

ファミ通DC 協力店リスト Top 10

■北海道
おもちゃの店ボビー
GAME BANK　篠路店／手稲店
COMG!　ジョイポート本店／琴似店
シーガル　札幌元町店
スーパーデンコードー　琴似店／苫小牧店／旭川パワーズ店／菊水元町店／岩見沢店／登別店
そうご電器YES　旭川店／花川店／小樽店／恵庭店／根室店／札幌店／新琴似店／千歳店／大麻店／苫小牧店／平岡店／北広島店／ソフトYESサカエ／月寒店／登別店／函館ソフト館／伊達ソフト館／光星ソフト館／手稲ソフト館／静内ソフト館／北見ソフト館／朝日町ソフト館／八雲ソフト館／富良野ソフト館／室蘭ソフト館／岩見沢ソフト館
DEPOツクモ　2番街店
■青森県
スーパーデンコードー　八戸本店／弘前本店／とうてつ駅前店／新むつ店／新青森本店／青森西店／八甲大橋店
トミー　根城店／五戸店／三沢店／八戸店
トモヤ　金木店／柏店
ないす堂　駅前店／富田店
ルルイエCS館　TOM店
Wonder GOO　青森柏店
■秋田県
スーパーデンコードー　秋田本店／新横手店／新大館店／新本荘店／能代バイパス店
ソフトメディア　駅東口店
ブックシティピア　追分店
マジカルステーション　大館店
ゆにこんG　大曲店／本荘店
Wonder GOO　大曲店
■岩手県
カイザー　水沢店
COMG!　みたけ店／盛岡南サティ店
ジョニー　青山店
スーパーデンコードー　久慈店／大船渡店／北上店
TVパニック　一関店
マジカルガーデン　水沢店
Wonder GOO　水沢店
■宮城県
ギャングスター　仙台店
シーガル　五輪店／石巻店／泉バイパス店／岩沼店／大和町店／北根店／古川店／はっぴい館／長町店／名取店／柳生店
シータショップ　仙台店
スーパーデンコードー　加賀野店／多賀城店／気仙沼バイパス店／古川バイパス店
大昌ビーヤング　名取店
TVパニック　佐沼店
ベスト電器ハル　ヤオチュウカウボーイ店
Wonder GOO　石巻バイパス店／泉バイパス店／大和町店
Wonder GOO Max Denkodo　仙台南店
■山形県
ウキウキ新大陸　新庄店／山形西バイパス店
シーガル　米沢店／山形店
新大陸　南陽店
スーパーデンコードー　山形北店／酒田店／東根店
ファミコンプラザTOM　寒河江店／春日町店／大野目店
Wonder GOO　米沢店
■福島県
一休さん　ベイシア白河モール店
おもちゃの店さいとう　トピア104
シーガル　郡山店／ふくしま店
スーパーデンコードー　新白河店／福島西店／福島バイパス南店
ファミコンランド　植田店／湯本店／平中央店／エブリア店／小名浜店
ブックエース　小名浜店
ブックトマト　白河店
ブックバーゲン　新さくら通り店
Wonder GOO　小名浜店
■新潟県
えっぐMAN　十日町駅前店／鳥屋野店
エムダッシュ
COMG!　亀田店／近江店／小針店／新津さつき野店／新津店／水原店／吉田店／空港通店／五泉店／荒川店／三条四日町店／糸魚川店／小出店／新発田店／中条店／長岡店／内野店／六日町店
ファミコンショップ テイル
マジカルガーデン　新潟東店／上越大通り店／新潟空港通店／柏崎店
MUSIC TOWN
ユメック　長岡東口本店／長岡大島店／上越高田店
■長野県
アピアランド　駒ヶ根店／飯田店
一休さん　ベイシア飯山店／ベイシア更埴店／ベイシア長野店
エイデン　駒ヶ根店／小諸店／松本店／大町店／諏訪インター店／飯田店
おもちゃのテムス
ソフトハウストム　長野駅前店
デジタルプレイス　長野店
トム　神科店
ノジマ　上田店／茅野店／佐久店／豊科店
ビルフェロー　飯田サティ店／豊科サティ店
ふぁみこん通り　岡谷店
ブックハウストム本店
メディアワールド
■群馬県
一休さん　ベイシア伊勢崎店／ベイシア尾島店／ベイシア子持店／ベイシア渋川店／ベイシア西部モール店／ベイシア富岡店／ベイシア前橋モール店／ベイシア安中店／ベイシア吉井店
クウム　大泉店／太田駅南店
タイムクリップ　新井店／連取店
文真堂書店　天川店／小桑原店
リングス　前橋本店
Wonder GOO　高崎店／高崎中居店／館林店／富岡店
■栃木県
一休さん　ベイシア鹿沼店／ベイシア真岡店／ベイシア矢板店
クウム　足利南店／足利店
三遊堂　烏山店／今市店／鹿沼店／真岡店
ドキドキ冒険島　黒磯店
ブックトマト　大田原店
ブックランド　アレックス
U・らんど　小山店
Wonder GOO　足利店／鹿沼店／間々田店／真岡店
■茨城県
石岡ピノキオトーイ
一休さん　ベイシア神栖店／ベイシア下館店
今川薬品　クレオつくば店
Jack　竜ヶ崎店
TVパニック　神立店／土浦店
トイズわん　鉾田店
フォトショップZERO
ブックエース　見和店
ブックトマト　下館店
ホームステージカスミ　玉造店
U・らんど　結城店／三和店
Wonder GOO　下館店／学園店／岩瀬店／牛久店／境店／荒川沖店／高場店／鹿島店／常陸大宮店／新利根COM店／神栖店／水海道店／水戸店／石岡店／石下店／大穂店／クレオつくば店／潮来店／土浦ピアタウン店／土浦店／東海店／那珂店／那珂湊店／日立川尻店／波崎店／WGR牛久南店／WGR那珂店
Wonder STATION　ひたちなか店／牛久1番館／古河店／高萩店／取手東店／日立田尻店／波崎1番館／竜ヶ崎店
■埼玉県
アンドウトーイ
一休さん　ベイシア寄居店
エブリデイ　上尾店
黒田書店　本店／BOOM新宿店／三郷店／千間台店
ゲーム天国　草加店
さくらや　大宮東口駅前店
スーパーソフトボックス　武蔵浦和店
ソフネット　新所沢店
ソフマップ　大宮店
ドキドキ冒険島　南浦和本店／東川口店
ドリームファクトリーアン
ノジマ　越谷店／吉川店／入間店／東所沢店／飯能店／本川越店／蓮田店／三芳店
Piw/ぴゅう　北浦和店
ファミコンショップ桃太郎　本川越店／川越店／川越新宿店／草加店／入間店／北坂戸店
ファミコンハウス ピエロ　伊奈店
ホームステージカスミ　春日部店
マジカルガーデン　東松山店
マジカルステーション　書泉ブックドーム店
ミルキー　所沢店／入間店／霞ヶ関店／鶴ヶ島店
りんでんばうむ
ロムハウス　上福岡店／志木店
Wonder GOO　鴻巣店／新座店／東川口店／入曽店／北本店
■東京都
アール　本町店／光ヶ丘店
アライブ ファミコンくん
HMV JAPAN／SHIBUYA
おもちゃの玉屋
おもちゃ館 いすずや
カナリヤ
キディランド　立川店
キムラヤ　町田店パートII
黒田書店　竹の塚店／聖蹟桜ヶ丘店
ゲームキッズ　東武練馬店
ゲームズ マーヤ
ゲーム天国　亀有店／竹ノ塚店
COMG!　池袋店
コヤマ　押上店／新小岩店
さくらや　新宿ホビー館／東京八重洲北口店／御徒町駅前店／渋谷店／池袋東口店
サンソフト
シータショップ　大泉店／中野店
ジー・ファン
スーパー2番館
セキド　ラブラブ高倉店／野猿コンピュータ&ゲーム館
ソフトガレージ　五反田店
ソフトランドGARAGE　小山店／西小山店
ソフトランドDuck　学芸大店
ソフマップ　本店／新宿1号店
大成堂　石神井店／文京店
ディクタス　武蔵関店
TVパニック　蒲田店／雑色店／赤羽店／武蔵小山店
東武百貨店 本店7階玩具売場
ドキドキ冒険島　亀有店
ネバーランド　浜田山店
ノーサイド　富士見台本店／阿佐ヶ谷店
ノジマ　羽村店／高倉店／秋川店／小平店／青梅店／多摩店／忠生店／楢原店／西国分寺店／八南店／多摩境店ゲームコーナー
博品館トイパーク
ハチスケ　環七大森店／蒲田JR東口店／第2京浜多摩川店
BIG　大鳥居店
ビットイン
Piw/ぴゅう　神保町店／下北沢店／国立店
ファミコンショップJOY　大井町店
ファミコンショップマイティハウス
ファミコンショップ桃太郎　秋津店／清瀬店／八坂店／ひばりヶ丘店
ファミコンハウス　小岩駅前店
ファミコンランド　光が丘公園店／光が丘店／赤塚店
ファミコンワールドぱお　青梅店／小作店／昭島店／東大和店／福生店／立川店
ベニーレイン　蒲田西口店
マジカルガーデン　昭島店／大山店／武蔵村山店
マジカルステーションFKII　武蔵小山
マックスエンタテイメント　しみず玩具
丸善無線電機　立川店
Murauchi.co.jp　八王子店
メディアポリス　新大久保店／成城店／府中店
モーリス　中野ブロードウエイ店／高円寺店／中野北口店／野方店
モトナワールド　瑞江店
もりたや　小金井店／調布店
ヤマギワ　東京店
ヤマギワソフト館
ユニックス
ロムハウス　国分寺店／成城学園店／中野坂上店／西日暮里店
■千葉県
アドホック　湖北店
おもちゃのあづまや
GAME & HOBBY キッド
GAME いちばんかん　五香店／六高台店
ドキドキ冒険島　君津店
ねくすとわん　臼井店
Piw/ぴゅう　柏店
ボビーランドキューブ
マジカルガーデン　稲毛店／南流山店
マジカルステーション　柏店
MUSIC & GAME Happy
mega　豊四季店
メディアバレー　千葉店
モトナワールド　船橋北口店／南行徳店
Wonder GOO　あすみが丘店／花野井店／江戸川台店／増尾店／天王台店／柏店／八日市場店／茂原店／流山店
Wonder STATION　鎌ヶ谷店
■神奈川県
アイワールド　相模原店
アミューズメントショップトレジャー
石丸電気　横浜店
おもちゃセンターナガシマ
ゲームショップカワノ　梶ヶ谷店
ゲームショップビーム
相模原 ガミ堂
シータショップ　希望ヶ丘店／厚木店／戸塚店／溝ノ口／藤沢店
ソフトピア　横浜西口店
ソフトランドGARAGE　宿河原店／新丸子店／白楽店
ソフトランドSerpenters　鶴見店
ソフトランドぶんぶん　元住吉店／向ヶ丘店／大倉山店
ソフトランドBOSTON　鹿島田店
高島屋　横浜店
デジタルキッズ
ディスカウントショップ　T & D
テレビッ子　あざみ野店／馬絹店
トイダック　相武台店／大和店／南林間店
ドキドキ冒険島　白楽店
ノジマ　上鶴間店／愛川店／伊勢原店／岡津店／海老名店／鴨宮店／茅ヶ崎店／溝の口A館店／溝の口B館店／鵠沼店／湘南台店／城山店／秦野店／相模原店／大井松田店／大雄山店／大和店／中山店／辻堂店／湯河原店／平塚西店／緑ケ丘店
Piw/ぴゅう　稲田堤店／淵野辺店／本厚木店
ファミコンショップ コンコルド
ファミコンショップ Paddy(パディ)
ファミコンプラザ ジェイズ
丸井　川崎店
マジカルガーデン　横浜山手台店
マジカルステーション　さつき橋店／戸塚店
メディアポリス　厚木妻田店／座間店／相模大野店／秦野渋沢店／大和店／日吉本町店／武蔵中原店
レンタルビデオVIVI　六角橋店
ロムハウス　宮前平店／戸塚店／大口店／大船店／鶴見店／南林間店
Wonder GOO　瀬谷店
■山梨県
TOY'Sクリちゃん　湯村店
おもちゃのイチノセ
おもちゃのマルちゃん
ノジマ　向町店／甲府店／上野原店／韮崎店／富士吉田店
■静岡県
エスポット　新富士駅南店／静岡東店／藤枝店／浜松有玉店／冨士店／駿東店
エマーソン　笠井本店／掛川店／アリーナ店／モール街店／幸店／三島店／袋井店／浜北駅店／浜北小林店／磐田国府台店／磐田今之浦店
華亜奴倶楽部 エマーソン　有楽街店
ゲームショップぱる　まがりかね本店
ドラゴンキッズ
ノジマ　岡町店／裾野店／北脇店／藤枝店／磐田店
PARADE　掛川店／湖西店／静岡川合店／藤枝店／袋井店／三方原店
100満ボルト　浜松本店／駅南店
ファミーズ　BOOK ONE店／篠原店
ファミコンランド　原島店／高丘店／佐鳴台店／磐田店／浜北店／豊田店／本郷店
フューチャービー　清水店
ブルート　川合店
ホビヨン
マジカルガーデン　浜松高台店／清水店／千代田店
メディアポリス　掛川店／御殿場店／三島徳倉店／袋井店／函南店／浜北店／富士店／冨士宮店／本吉原店／リコー通り沼津店
大和文庫
Wonder GOO　掛川店／榛原店／藤枝店／浜岡店
■愛知県
一休さん　本店
エイデン　岡崎店／蒲郡店／岩田店／坂下店／四軒家店／春日井店／小幡店／小牧店／新瑞橋店／西尾店／大樹寺店／知多店／知立店／長久手店／田原店／碧南店／豊田元町店／名駅本店／鳴海店／犬山店／西春店／安城店／稲沢パールシティ店／香久山店／高浜店／千音寺アズパーク店／弥富店／杁中店
オタッキー　パルコ西本店／御器所店／小牧駅前店／中村公園店／平針店／新瑞橋店／六番町店
おとわや　かりがね店
おもちゃのジャンボ　アスティ店／千代田橋店
おもちゃのデンマーク　江南店
おもちゃの街 ブレーメン
GROOVE!　本店／高蔵寺店
ゲームステーション 64ビット
ゲーム選隊　稲沢店／小牧店／甚目寺店／比良店
コンプマート　向山店／大須 メガタウン／大須 第1アメ横／豊田店／名古屋店
白樺書房
スーパーランド
センキ　尾西店
TVゲーム フジタ
TVジャック　刈谷店
童夢
トップカメラ　本店
ドリームランド　豊明店
ハイパーファミコング　上和田店
ハロウィン　西区八筋店
ビックガレージ　江南店
ビルフェロー　豊田 サティ店
ファミーズ　共和店／阿久比店／柴田店／太田川店／大府店／知多朝倉店／当知店／半田インター店／半田駅前店／富木島店／名港店／鳴海店
ファミコング　岡崎店
ファミコンスーパーZ
ファミコンランド　牛巻店／森本店／岩倉店／桜木店／豊橋小松店
ファンタジーワールド　西尾店
フェスタポート　鳴海店
フューチャービー　名古屋店
ボニーランド GAME CITY
MAG MART　中村本店／一宮店／一社店／江南店／高蔵寺店／勝川店／甚目寺店／滝ノ水店／池下店／津島店／当知店／尾西店／尾張旭店／平安通店／杁中店
マジカル　黒川店／瀬港店／西尾店
マジカルガーデン　岡崎インター店／岡崎北店／刈谷店／極楽店／中村店／東郷店／南陽通り店／豊橋ときわ通店／一宮北店／岡崎店／江南店／港店／守山店／春日井店／甚目寺店／石川橋店／町屋店／平針店／碧南店／豊橋店／豊川店／豊田248店／豊田インター店／堀田店／緑店／東郷店
マジカルステーション　錦店／名東店／小牧店／春日店
マツナカ本店
メディアザウルス　大須店／中川店／一宮富士店
ヤマギワソフト　ナディアパーク店／メルサ店
Wonder GOO　トヨタ店／幸田店
■岐阜県
エイデン　高山店／多治見インター店／美濃加茂店／瑞浪店／大垣ベルプラザ店
GAME SEVEN
コンプマート　可児店／岐阜店／岐南店
CDショップココナッツ
Gパワーズ　かがしま店／岐阜店／岐阜北店
パソコンヤ メディアチャンピオン
ファミコンKids
ファミコン GP
ファミコンジャングル
ファミコンランド　ハッピーほずみ店／大垣バイパス店
MAG MART　羽島店／鶉沼店／岐南店／金園店／長良店／島店
マジカルガーデン　可児店／穂積北方店
マジカルステーション　土岐店／各務原店／グロスアミュゼ店／マーゴ店
メディアザウルス　可児店
遊コン　知多半田駅前店
■三重県
エイデン　津店／鈴鹿店／松阪店
ギガメディア　松阪店／学園前店
ゲーム選隊　白子店
コンプマート　四日市店
スーパーセンターBaX電気館　伊勢店／亀山店／久居店／熊野店／志摩店／上野店／大台店／津店／尾鷲店
スーパーランド　四日市一番店／四日市本店
ビルフェロー　桑名 サティ店／津 サティ店
マジカルガーデン　生桑店／四日市店
マジカルステーション　御園店
Wonder GOO　名張店
■奈良県
ビルフェロー　西和田サティ店
遊コン　奈良店
Wonder GOO　香芝店
■和歌山県
キャッツアイ　新宮店
スーパーセンターBaX電気館　串本店
TOY & HOBBY mimiY
ミノスケ　本店
■滋賀県
ヴイステーション　皇子山店／彦根店
ゲームステーションみずの
ゲームプラザ元気302　堅田店
TVパニック BOOKBOX　能登川店
トイショップみずの
PAPYRUS　八日市店
ビルフェロー　栗東サティ店
マジカルガーデン　堅田店
U☆BEAT　タカノ店／菩提寺店
Wonder GOO　栗東店
■京都府
あさだ
ザウルス　桂店／上賀茂店／常盤店／太秦店／大将軍店
タカラトーイ
ニュータイプ　大将軍店
ハイパーニュータイプ　桂店／西院店／太秦店
ビルフェロー　亀岡サティ店／向町店
ファミQ　城陽店／新田辺店
ファミコンクラブ ビ・ドリーム
ファミザウルス　山科店
マジカルガーデン　野田川店
メディアショップギース　西院本店／長岡天神駅前店／白梅町店
■石川県
GROOVE!　金沢有松店／金沢本店
COMG!　加賀店／小松店
三共ジョーシン　もとまち店キッズランド
ファミーズ　加賀店／井林店
■富山県
GROOVE!　富山堀川店
ゲンキランド　魚津店／呉羽店／天正寺店
三共ジョーシン　とやま本店ディスクピア／pitONE高岡店 キッズランド
ハイパーゲンキランド　豊田店
ファミコンスペースシャトル　黒部店／砺波店／奥田店／滑川店／高岡店／小杉店／富山駅店／二口店
ファミコンボックス
■福井県
おもちゃのアリス
おもちゃのオカ　アミ店／ピア店／ベル店／パリオ店
サイト玩具店
ファミコンショップBIG　神明店／武生店
■大阪府
ヴイステーション　江坂店
G.Z.フジヨシ
ギャングスター　蛍池店／高石店
近鉄百貨店　阿倍野店
ゲーパラメッチャ　あべのベルタ店
ゲームショップ　むあにぃ平野店
トイプラザ　光明池店
Tokio　なんばウオーク店
ドラゴンワールドクラブ　駒川店／池田店／豊中店／九条店
ニシダヤ　藤井寺店
ビルフェロー　南高槻 サティ店
ファミコンショップイーグル　新大阪店
ファミコンショップ どりーむらんど　相川店／桃谷店
フェスタワールド　熊取店
ホビーアイランド
ミノスケ　八尾店／鳳店／枚方店／和泉府中店
ムーンベース　生野店
メークフレンドなかよし　九条ナインモール店／なんなんタウン店／なんばウォーク店／ホワイティウメダ店
メディアCITY　江坂店
モンキーランド　牧野店
遊コン　高槻店／長瀬店／あびこ店／アルケミックス石橋店
Wonder GOO　泉南店
■兵庫県
ヴイステーション　三田店／志染店／東加古川店
クロベェー　杭瀬店
ゲーマーズサポーター BUG　水道筋店／打出店
ゲームショップ ハッピーワン
ジョイプラザ
ドキドキ冒険島　サンコードー店／西脇店
ドラゴンワールドクラブ　加古川店／高砂店／朝霧店／土山店／南塚口店／東加古川店
POWERメディアCITY　神戸徳井店
ビルフェロー　甲南山手 サティ店
マックス　甲子園店
メディアCITY　芦屋店／王子公園店／須磨店／西宮店／東灘店／武庫之荘店／明石店／六甲店
メディオ　伊丹店
モーモーランド　鳴尾店
遊コン　加古川店／西明石店／塚口店／板宿店／姫路キャスパ店／姫路駅前店
Wonder GOO　伊川谷店／伊丹店
■広島県
ゲームアーク　呉店／三次店／松永店／焼山店／蔵王店／竹原店／東広島店／尾道店／福山三之丸店／三原店
COMG!　福山蔵王店／本通店
ソフト & ソフト
はとや
冒険王　安古市店
マジカルガーデン　呉店
マルチメディアコンビニエンス　井口店
遊コン　福山店
■岡山県
EVE　水島店
表町メディオ!
コドモ館　トピア店
ベスト電器LIMB　倉敷本店
遊コン　中山下店／津島店
遊プラザメディオ!
レガーロ!　津山店
Wonder GOO　妹尾店／岡南店／東倉敷店
■鳥取県
ファミコンショップ ルック
遊コン　米子店
■島根県
ソフト館TOP
遊コン　松江店
■山口県
COMG!　南岩国店／岩国店
マジカルステーション　山口大学前／山口大内店
■香川県
EVE　宇多津アリシア店
ヴイステーション　屋島店
ゲームアーク　琴平店／善通寺店
Pボーイ　香川店／国分寺店
マジカルガーデン　高松太田店／高松OPA店
Wonder GOO　丸亀店
■徳島県
ゲームショップニュースピート
シータショップ　徳島店
TVゲームランドゼロ　徳島西店／藍住店
ハイスコア　矢三店
■高知県
EVE　佐川店
マジカルガーデン　御座店
■愛媛県
EVE　東石井店
カワモト　フジグラン店／重信店／大洲店／八幡浜店
COMG!　松山南店
姫屋こどもデパート　新居浜店
ベストパックサービス松山店TVゲームコーナー
■福岡県
ヴイステーション　花畑店／春日店／小嶺店／前原店／太宰府水城店／大牟田店／中間店
沖牟田玩具(OKおもちゃ流通センター大牟田本店)
共和プランニング
銀河堂　前原店
ゲーム・ザ・モンスター　春日店／南ヶ丘店
ゲームソフト22
仔熊　筑紫野店
COMG!　永犬丸店
ジャックス　三ヶ森店／安部山店／清水店
ジョイン　諏訪野店／草木店
ソフトスタジオ
パルテック　小倉店／小倉南店／福岡店
ファミコンワールド　前原店
ブックステーション川崎店
ベストビデオ　西新店 TVゲームコーナー
ベスト電器　福岡店 TVゲームコーナー
ベスト電器LIMB　福岡本店
マジカルガーデン　周船寺店
マジカルステーション　大善寺店／八女インター店
丸和行橋サンパル
メディアナイン　城野店／新宮店／折尾駅前店／折尾本店
わんぱくこぞう　大川本店
■佐賀県
銀河堂　武雄店
マジカルガーデン　佐賀北店／南佐賀店
BANS
ファミコンハウス　伊万里店／鹿島店／川西店／武雄店
ファミコンワールド　唐津店
■長崎県
ヴイステーション　長崎諫早店
ウエスト　西有家店
SASEBO GAME館 ぴゅあ　本店／下京店／相浦店／大塔店／大野店
メディアクラブ　大村店
ファミコンハウス　運動公園通り店／西三城店
遊ING　花丘店／京町店／城山店／大村店／大野店／長崎店
■熊本県
ヴイステーション　熊本近見店／熊本大津店／八代松江店
ゲームショップ　No.1
寿屋本渡店　3Fスタジアム
サンライト　新外店／武蔵ヶ丘店
チャレンジャー　横手店
トムズクラブ　八代店／一の宮店／山鹿店／浄行寺店／大津店／白山店
ベストソフトタウン　新市街店
マジカルステーション　玉名店
遊ING　桜木店／長嶺店／浜線店
■大分県
JOY-フレンド　明野店／府内店
ゲームミュージアム時遊館
TVチャンプ　杵築店／森町店／宇佐店／大分店／南大分店／日田店／別府店／日出店
デルタ
トキハ
ベスト電気LIMB　大分店
■宮崎県
ヴイステーション　都城店／日向店
おもしろランドキャンプ　延岡店
シーガル宮崎　住吉店
ベストソフトタウン　都城店
ベスト電気LIMB　日南店
■鹿児島県
ヴイステーション　鹿屋店
おもしろランドキャンプ　川内店／伊集院店／大口店／国分店／西田店／和田店
がらっぱ堂
ファミコンBOY
ファミザラス　国分店
マリオの店　城西店／西駅店

イトーヨーカドー ゲーム取扱い店
JUSCO ジャスコ株式会社 ゲーム取扱い店
Daiei ゲーム取扱い店
Game TSUTAYA 全店
GameStand 全店
カメレオンクラブ 全店
TOPBOY TV-GAME ENTERTAINMENT SPACE 全店
ファミコンショップ わんぱくこぞう 全店
7-ELEVEN 全店
K 全店
sunkus サンクス 全店
FamilyMart 全店
四国スパー 全店
LAWSON 全店

Present

●応募のしかた●

雑誌についているアンケートはがきに、必要事項と希望する賞品の番号をひとつだけ記入してください。住所、氏名、電話番号など、記入漏れがないように注意してください。できるだけ、感想メッセージも書いてね。なお、今号の当選発表は8月号（6月30日発売）で行います。

応募の締切
5月29日(火)消印有効

1.『井上涼子～ルームメイト～』のサイン入りカレンダー

4月から来年3月までのカレンダーにサインを入れて。

3名様

2.『HAPPY☆LESSON』グッズセット

貴重な8枚組テレホンカードとラジオドラマCD、ポスターを。

2名様

3.『エターナルアルカディア』サイン入り色紙

小社よりドラマCDの発売を記念しサイン入り色紙を。

3名様

4.『CRAZY TAXI 2』ソフト

自由に走り回るだけでなく『2』ではジャンプもできちゃう！

3名様

5.『火焔聖母～The Virgin on Megiddo～』ソフト

実験都市でまき起こる事件の行方は？　本格推理を楽しもう。

3名様

6.『ガンダム バトルオンライン』ソフト

ネットワークバトルでガンダムの世界を堪能しよう！

3名様

3/30号の当選者【敬称略】

1.『カルドセプト セカンド』Tシャツ
富山県　水持直樹
山口県　芦本公博
香川県　亀山正幸

2.『太鼓の達人』Tシャツ
東京都　小池敏治
静岡県　増田幸子

3.『新・美少女ｉ』QUOカード
栃木県　高松繁一
群馬県　望月圭介
埼玉県　石井優果
愛知県　串田善紀
大阪府　沢田伸輔

4.『es（エス）』ソフト
東京都　飯濱孝幸
神奈川県　吉本綾子
大阪府　山内宏樹

5.『Canvas～セピア色のモチーフ～』ソフト
鳥取県　西村直久
福岡県　大場涼太
福岡県　木村茂一

6.『WWF ROYAL RUMBLE』ソフト
東京都　吉江能亜
静岡県　鈴木弥夢
沖縄県　備瀬知光

※プレゼントの発送は、発表後2～3ヵ月かかります。ご了承ください。

ファミ通DC6月号アンケート

はがきの書きかた

アンケートハガキの表の部分には、本誌の記事を読んであなたがメッセージを伝えたい人(会社)の名前とメッセージを書いてください。ハガキの裏には、ファミ通DCで徹底攻略をやってほしいゲームのタイトルや、やってほしい企画を書いてください。

アンケートハガキの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃からはみだしたり薄かったりすると、機械が読みとれない場合がありますので注意してください。

マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。プレゼントの希望商品の番号はひとつだけ記入してください。なお、プレゼントの当選者は8月号で発表いたします。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

❶今号のファミ通DCでおもしろかった記事はどれですか？
右の表から選んでください（いくつでも）。

❷今号のファミ通DCでつまらなかった記事はどれですか？
右の表から選んでください（いくつでも）。

❸学校・学年もしくは職業をひとつだけ選んで答えてください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.公務員　15.自営業　16.主婦　17.フリーター　18.その他

❹あなたの持っているゲームマシンはつぎのうちどれですか？（いくつでも）
1.ドリームキャスト　2.サターン　3.プレイステーション　4.PS one　5.ニンテンドウ64　6.スーパーファミコン　7.ファミリーコンピュータ　8.PCエンジン　9.メガドライブ　10.ゲームボーイ　11.ゲームボーイカラー　12.ゲームボーイアドバンス　13.ネオジオポケット　14ネオジオポケットカラー　15.ワンダースワン　16.ワンダースワンカラー　17.パソコン　18.プレイステーション2　19.その他

❺あなたがこれから欲しいと思うゲームマシンはどれですか？（いくつでも）
1.ドリームキャスト　2.ポケットステーション　3.PS one　4.ニンテンドウ64　5.ゲームボーイカラー　6.ネオジオポケットカラー　7.ワンダースワンカラー　8.プレイステーション2　9.ニンテンドーゲームキューブ　10.ゲームボーイアドバンス　11.Xbox　12.パソコン　13.とくにない

❻あなたが買おうと心がけている雑誌を教えてください。（いくつでも）
1.ファミ通DC　2.週刊ファミ通　3.月刊ファミ通ブロス　4.アルカディア　5.Vジャンプ　6.ドリームキャストマガジン　7.ゲーム批評　8.電撃王　9.コロコロコミック　10.その他

❼あなたが本誌でやってほしい企画などを書いてください。

❽これから発売されるドリームキャストのソフトで購入予定のものを3つ書いてください。

❾いままでに買ってよかったと支持するドリームキャストのソフトをひとつ書いてください。

❿プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

1	ファミ通DC EXPRESS	27	ドリサポ
2	新作ゲームクロスレビュー	28	たたかえ!! 業界ゴロ
3	ソフトランキング	29	I ♥ DC
4	AIR	30	格ゲー コロシアム
5	SEGA EXTREME SPORTS	31	ハンドレッドソード
6	PHANTASY STAR ONLINE Ver.2	32	SPORTS JAM
7	SONIC ADVENTURE 2	33	es
8	シェンムーII	34	Close to～祈りの丘～
9	CRAZY TAXI 2	35	WWF ROYAL RUMBLE
10	Confidential Mission	36	パワージェットレーシング2001
11	CAPCOM vs. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	37	うぇぶさいとなう
12	バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王	38	稲越一之のゲーマー放浪記
13	対戦ネットギミック カプコン&彩京オールスターズ	39	ゲームクリエーターの妻の日記
14	ヘビーメタル ジオマトリックス	40	ジョイポリス情報局
15	ガンサバイバー2	41	D-DIRECT通信
16	サクラ大戦3～巴里は燃えているか～	42	my roomでホームページをつくっちゃおう！
17	セガガガ	43	ネット対応ソフト
18	こみっくパーティー	44	櫻新報
19	ガンダム バトルオンライン	45	AM2 OF CRIのすべて
20	アドバンスド大戦略 2001	46	バーチャファイター4 YOU
21	エクソダスギルティー ネオス	47	HI-TECH ARCADE WORLD
22	火焔聖母～The Virgin on Megiddo～	48	水口日記。
23	デスクリムゾンOX	49	SEGA CONSUMER HISTORY
24	NET VERSUS シリーズ	50	Pickup New Release
25	SEAMAN FILE	51	Software Schedule
26	WE ARE DC SUPPORTERS		

どうもありがとうございました。
※ご記入の内容により、弊社より商品／サービスに関するご案内をお送りさせていただく場合があります。

料金受取人払

世田ヶ谷局承認

135

差出有効期間
平成14年３月
31日まで郵便
切手はいりま
せん。

郵便はがき

1548736

（受取人）

(株)エンタープレイン

ファミ通DC

6月号 **編集部 行**

へのメッセージ

(P.N.　　　　　　　　　)

フリガナ		性別	年齢
お名前		男・女	歳
サポーターズナンバー DC	－		

ご住所	□□□－□□□□　都道府県　市区郡
	☎（　　）　－

※ご記入の内容により、弊社より商品／サービスに関するご案内をお送りさせていただく場合があります。

ファミ通DC　6月号アンケート　【鉛筆で記入してください】

1 おもしろかった記事

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42
43 44 45 46 47 48 49
50 51

2 つまらなかった記事

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42
43 44 45 46 47 48 49
50 51

3 学年・職業

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18

4 所有のゲームマシン

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19

5 欲しいゲームマシン

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13

6 よく読む雑誌

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10

7 本誌でやってほしい企画など

8 これから発売される購入予定のDCゲーム

9 いままでに買ってよかったDCゲーム

10 希望プレゼント番号

ファミ通DCネットゲーマー

ドリームキャストに関連したネット上の旬の話題や、ネットに対応しているDCソフトの解説、さらにオススメのホームページまで、ドリームキャストのネット活用法を幅広く提示していくコーナーだよ。

セガのネット通販サイト情報をお届け！　http://www.d-direct.ne.jp

ドリームキャストダイレクト通信

電話注文も受付中！
電話番号は03・5352・1500
受付時間　14:00～22:00(年中無休)

期待のソフトにウレシイ特典をプラス! 毎週はじまるキャンペーンをチェック!!

毎週木曜日に更新される"毎週はじまるキャンペーン"はチェックしてるかな？　ここでキャンペーン対象商品として選ばれたソフトには、予約特典としてD-DIRECTオリジナルグッズや周辺機器とのセット購入による割引特典がついてくるのだ。今号はキャンペーン対象になっている8タイトルをピックアップしてみたぞ。

エクソダスギルティー ネオス	Pia♥キャロットへようこそ!!2.5
特典：下敷き 予約締切日：5月24日 発売日：5月31日 価格：6120円	特典：ポスター 予約締切日：6月14日 発売日：6月下旬 価格：6480円
こみっくパーティー	**プリンセスメーカーコレクション**
特典：クリアファイル&ポスター 予約締切日：6月21日 発売日：6月28日 価格：通常版6120円(限定版7020円)	特典：ポスター 予約締切日：6月14日 発売日：6月21日 価格：5220円
ミス・ムーンライト	**火焔聖母～The Virgin on Megiddo～**
特典：キャラクタースタンドPOP&描き下ろしポスター 予約締切日：6月14日 発売日：6月21日 価格：6120円	特典：ポスター 予約締切日：6月7日 発売日：6月中旬 価格：6120円

周辺機器とのセット販売もあります！

CRAZY TAXI2

人気ドライビングアクションの続編をレーシングコントローラとセットにして販売。割引率は約33パーセントと、かなりお買い得な内容になっているぞ！

発売日：5月31日
セット価格：7800円
予約締切日 5月31日

⬆もちろんレーシングコントローラーを使えばおもしろさも倍増だ！

CONFIDENTIAL MISSION

ガンシューティングとしてアーケードに登場した本作の興奮を味わってもらうべく、ドリームキャスト・ガンとソフトをセット販売。ふつうに買うより2000円お得！

発売日：6月14日
セット価格：6800円
予約締切日 6月7日

⬆ガンシューティングは、ガンコンでのプレイが基本だよね！

D-DIRECT予約ランキング(4月17日現在)

DCを代表するネットワークRPG『PHANTASY STAR ONLINE Ver.2』が1位を獲得。前作にハマった人は数知れず。続編への期待がそのまま予約数に反映された模様。2位の『こみっくパーティー』の予約特典は久保店長の泣き(!?)が入るほど太っ腹な特典。力の入れようが伝わってくるよね。

1位 PHANTASY STAR ONLINE Ver.2

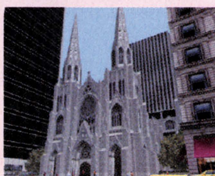
⬆レアアイテムや新モードの採用でさらに遊びの幅が広がっているぞ。

2位 こみっくパーティー

「こみっくパーティー」の発売を記念いたしまして、D-DIRECTでは発売記念キャンペーンを実施いたします。内容としては予約受付期間内に「こみっくパーティー 限定版」もしくは「通常版」をご予約いただくと、もれなく「こみっくパーティーオリジナルクリアファイル&オリジナルポスター」をプレゼントいたします。

⬆D-DIRECT特製のクリアファイルの写真もサイト上に掲載されている。

3位 CRAZY TAXY2


⬅人気シリーズ第2弾。今度の舞台はニューヨークがモチーフ。

久保店長からひとこと

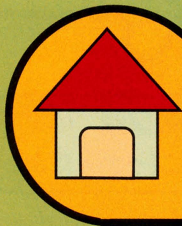
『PHANTASY STAR ONLINE Ver.2』がトップ。しかもブッチギリです。いまでも大人気の『PSO』の最新作です。今回はほかのプレイヤーと対戦できたりステージが追加されたりと新機能搭載。しかも前作のすべてが遊べるんです。先日のGAME JAMでもタッチ&トライコーナーでは2時間待ちという大盛況でした。Game JamのD-DIRECTコーナーからも予約してくれた方がたくさんいましたよ。

2位は『こみっくパーティー』。D-DIRECTではクリアファイル付きで予約開始しました。しかしその後「ポスターも欲しい！」という方々の声がたくさん寄せられたので"クリアファイル&ポスター付き"に変更しました。ううぅ、赤字だ。

3位は『CRAZY TAXI2』。レーシングコントローラといっしょに予約するとなんと7800円！　かっこいい音楽を聞きながら町を走りまくってください。

順位	ゲームタイトル	発売日	価格
1	PHANTASY STAR ONLINE Ver.2	5月31日	4320円
2	こみっくパーティー	6月28日	通常版6120円（限定版7020円）
3	CRAZY TAXI 2	5月31日	5220円(レーシングコントローラセット7800円)
4	Pia♥キャロットへようこそ!!2.5	6月下旬	6480円
5	火焔聖母～The Virgin on Megiddo～	6月中旬	6120円
6	エクソダスギルティー ネオス	5月31日	6120円
7	マリー&エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士1・2～	6月14日	7020円
8	CONFIDENTIAL MISSION	6月14日	5220円(ドリームキャスト・ガンセット6800円)
9	KONOHANA：True Report	発売中	2520円
10	HAPPY★LESSON	発売中	6120円

※表中の価格はすべてD-DIRECTでの販売価格です。消費税・送料は別途請求されます。
※『CRAZY TAXI2』のレーシングコントローラセットと『CONFIDENTIAL MISSION』のドリームキャスト・ガンセットは、D-DIRECTオリジナルのセット販売になります。



第5回　誰でもできるフリールーム作成指南

myroomでホームページをつくっちゃおう!

"HTMLタグがわからない"、"覚えるのがめんどう！"な人のためにサンプルを掲載。これをもとにすれば誰でもタグを使ったページが作れます。

HTMLタグ丸写しでわかるフリールーム作成ガイド

3月中旬から開始されたmyroomのフリールームサービス。これは誰でも自由にコンテンツを作成してよいサービスなのだが、キチンとしたページを作るには、ある程度HTMLタグ（以下タグ）の知識が必要。だが、読者の方々には「タグって何？」という人もいるだろう。タグについては、このコーナーでも過去何回か取り上げてきたが、今回は趣向を変えてフリー、メイン、リンクルームを作るためのタグのサンプルを掲載。読者諸氏にサンプルを丸写ししてもらい、文章部分だけを差し替えて使ってもらおうというものだ。基本は丸写しなのでタグについて勉強しなくてもいいのがミソ。さらに詳しく覚えたい人は"Point"で解説を読んでほしい。

myroomをまだ作っていない人は？

myroomを作ったことがない人は以下のURLへアクセスし、ページの左側にある"myroom"を作るを選択。あとは画面の指示に従うだけでmyroomの作成が行える（※フリー、リンク、日記ルームサービスは定額コースユーザーのみ利用できます）。

このURLへアクセス!
http://www.isao.net/myroom/

何を作ったらいいかワカラナイ～!! という人に贈る

タイプ別ページ作成例

myroom上でどんなコンテンツを作ったらいいのか、方向性が定まらない人もいるだろう。こんなときは、まずテーマを決めよう。ゲームでもマンガでも何でもいい。自分が興味ある分野をピックアップし、それをどうやって料理するか（つまりどういうタイプのページにするか）決定するのだ。最初のうちはアレコレといろんなテーマに手をだすのではなく、ひとつに絞り込んだほうがやりやすいぞ。

お役立ち情報を提供! 情報系ページ

自分が選んだテーマに関連した情報を構築していくページ。たとえばゲームなら"ソフトの裏技"や"ゲームの攻略情報"、グルメがテーマであれば"料理のレシピ集"や"おいしいお店の店舗情報"などがコンテンツ例となる。情報系サイトである以上、ある程度のボリュームは維持するように心がけたい。ゲーム攻略のページに行ったはいいが、そこにあるのはゲーム序盤で入手できるアイテムの一覧表だけ……といったことがないように。この手のページは日ごろからの努力がものをいう。ゆえにマメな性格の人にオススメ。

リンク情報にプラスαが必要 リンク系ページ

広大なネット上でおもしろいページを捜すのは意外と骨を折る作業。ゆえにオススメHPのリンクを並べるだけでもコンテンツは成立する。いわゆるリンクサイトというやつだ。

リンクサイトを作るときに注意しておくのは、①キチンとリンク先をジャンル分けすること、②リンク先のページ内容がわかるようにコメントをつけること、③リンク先のHPが閉鎖していないかみずから作ったリンクをチェックすること、④常日ころから新規リンク先の開拓にいそしむこと。以上4点を心にとどめておこう。

少しの工夫で個性派ページに! 日記ルーム

どうしてもコンテンツを思い浮かばない人は、日記ルームに特化したページにしてしまうのも手だ。どこの誰ともわからない個人日記は、おもしろくないことも多いが、ちょっとした工夫を加えることで、ひと味違った日記になる。たとえば『ダビつく』の開発会社であるランド・ホーのHP内にある"香川日記"（URL:http://www.landho.co.jp/contents/wada/nomigawa/NomigawaTop.htm）。これは同社のWada氏が香川という川だけ（!?）をテーマに書き綴った観察日記。個性的な日記ルーム作りのヒントが感じられるのではないだろうか。

サンプル掲載しているHTMLタグの見かた

掲載しているタグのサンプルは、赤い文字が丸写しする部分、黒い文字が文章を差し替えて使用する部分、青い文字が数値や文字を書き換える箇所となる。青い部分を書き換えるのがめんどうな人は、誌面に掲載されている数値や文字をそのまま入力しておけばいい。入力時はタグの記入間違いがないように注意。

●表示例の見かた

青い文字は特定の文字や数値を任意に書き換えられる部分

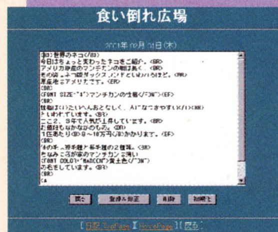
<TR><TD BGCOLOR="RED">1番</TD></TR>

黒い文字はユーザーが自由に書き換えていい部分

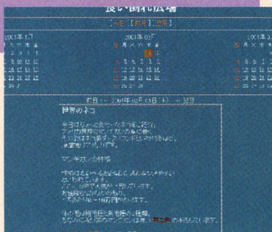
赤い文字は書き換えずそのまま使用

※文字入力は必ず半角で！（大文字、小文字のどちらでも可）

黒文字の部分を書き換えるだけでフリールーム＆日記ができる！



⬆掲載しているフリールーム用サンプルは日記ルームでも使用可能。

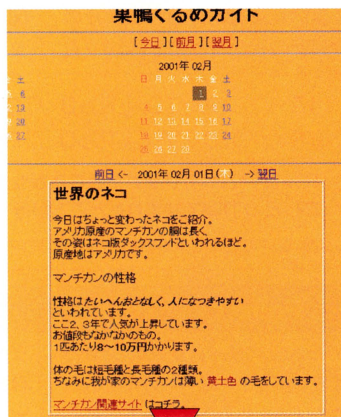

⬆フリールームだけでなく、日記ルームでも使ってみよう。

ハミだしタグ講座

<CENTER>～</CENTER> ……このタグを使って文字を挟みこめば、その部分は画面の中央に表示される。ワープロソフトのセンタリング機能と同じと思っていい。こういった機能は、このほかに左端へ文字を寄せる<P ALIGN="LEFT">文字<P>や右端に文字を寄せる<P ALIGN="RIGHT">文字<P>がある。

フリールーム&日記サンプル
最初は見出し+本文のパターンから

もっとも簡単な"見出しと文章"からなるタグ例を紹介。タグを入力するのがめんどうだという人は、Point①、②のタグだけを打ちこんでもいい。
と<H1>〜<H6>を覚えるだけでも、けっこう表現力は増すハズ。ページ作成で大事なのは"とにかく実践！"の精神。何でもいいから作ってみよう。
、<H1>〜<H6>だけでは物足りない人はPoint④以降を試してみよう。




```
<H3>世界のネコ</H3>  Point②
   A              A
今日はちょっと変わったネコをご紹介。<BR>  Point①
アメリカ原産のマンチカンの胴は長く、<BR>
その姿はネコ版ダックスフンドといわれるほど。<BR>
原産地はアメリカです。<BR>
<BR>
<FONT SIZE="4">マンチカンの性格</FONT><BR>  Point③
            B
<BR>  Point④
性格は<I>たいへんおとなしく、人になつきやすい</I><BR>
といわれています。<BR>   C
ここ2、3年で人気が上昇しています。<BR>
お値段もなかなかのもの。<BR>
1匹あたり<B>8〜10万円</B>かかります。<BR>
<BR>  Point⑤    D
体の毛は短毛種と長毛種の2種類。<BR>
ちなみに我が家のマンチカンは薄い
<FONT COLOR="MAROON">黄土色</FONT>  Point⑥
の毛をしています。<BR>
                   E
<BR>  Point⑦
<A HREF="http://ochi.softfamily.co.jp/mami/nekodaisuki_
01.htm">マンチカン関連サイト</A>
                          F
はコチラ。
```

Point ① 絶対覚えておきたい基本タグ

文章に改行をいれたいときは、改行位置で
と記入すること。
を使わなければ、入力した文章は改行なしの1行状態で表示されるからだ。とくに長文を入力したときは、
を使っていないと文章が読みづらい。基本中の基本となるタグなので必ず覚えよう。

Point ②③ 文字のサイズを変更

文字サイズ変更方法は2種類。1から6までの数値をAに代入し見出しパターンを選択するPoint②と、1から7までの数値をBに代入し文字の大きさを指定するPoint③だ。

Point②は見出しを設定したいときに使用するタグ。使用後は文字の下に自動的に行間が空く。また、タグの中に改行の効果が含まれているので
を使わずとも自動的に改行処理がなされる。

Point③は行間空きや改行効果がないため、文章中の文字サイズを変えたいときに重宝する。

Point ④⑤⑥ 文字を飾る3つのタグ

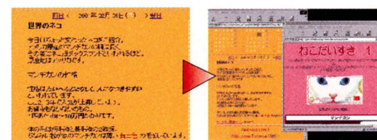
見出しと文章だけのページを飾りたてるには<B>、<I>、<FONT COLOR>などのタグが有効。<I>はCの部分にある文字に斜体がかかり、<B>はDの部分にある文字が太くなる。これらのタグは文字を強調したい部分で使用するといい。

Point⑥の<FONT COLOR>は、この中でもっとも演出効果がある。少々タグ作成がややこしくなるが、しなければならないことは、Eの箇所に使用した色指定文字を記入するだけだ。文字色は全部で256色。誌面上ではその中でも基本となる16色（下記参照）だけを記入している。だが、256色すべての色指定が知りたい人もいるだろう。そのような人のために色見本を以下のURLに掲載。http://www.f-dc.com/color.html参照されたし。

WHITE	SILVER	MAROON	GREEN
YELLOW	GRAY	AQUA	BLUE
FUCHSIA	OLIVE	LIME	NAVY
RED	PURPLE	TEAL	BLACK

Point ⑦ ほかのページへのリンクをはる

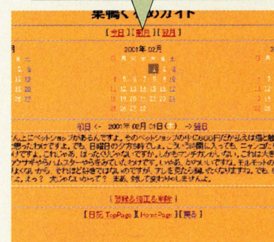
特定の箇所にカーソルを当てて選択すると画面が切り替わり、ほかのページにジャンプするリンク機能。これを設定するのが<A HREF>のタグだ。やりかたは至って簡単。ジャンプしたいページのURLをチェックして、Fの箇所にURLを記入するだけ。なおリンク先URLのあとに"TARGET="_BLANK"と記述すれば、新しいウィンドーとともにページがでる（写真参照。PCユーザー向け）。



myroom繁栄テク こんなmyroomはイヤだ

フリールームを作るにせよ日記ルームで日記を書くにせよ、最低限守っておきたいことがある。たとえば配色。myroomでは背景、文字色、リンクを張った部分、リンク選択後の文字の以上4ヵ所に対して、あらかじめ登録された色を割り振ることができるが、配色を誤ると文字が読みづらくなる。とくに日記帳はカレンダー上の数字の色が白、赤、青で完全に固定されているため、背景を白や赤など数字と同じ色にしようものなら、見づらくなること間違いなし。また、
を使用しないで長文を書いた場合も見た目的にかなり損。右に掲載した写真みたいにならないよう、完成画面の確認を怠りなく。

文章が読みづらい！



⬆改行してないので読みにくい文章例。適度に
を入れるように。

色使いがヘン！

⬆土曜の日記を選択しようにも、同系色が重なっていて判別できず……。

ハミだしタグ講座

<HR SIZE="太さ" WIDTH="幅" ALIGN="位置" NOSHADE> ……画面上に線を表示するタグ。太さ、幅の部分には数字を入力。位置はLEFT、CENTER、RIGHTの3つの中からどれかひとつを選択する。最後のNOSHADEは、これを入力しておけば罫線に影がつかない状態で表示される。影有りの線を引きたいなら省略すること。

myroom de Homepage wo tsukucchaou!

表作成用サンプル 1
表作りに欠かせないテーブルを習得

ここからはテーブルという"表"を作るタグについて解説していく。テーブルは入力するタグ量が多いので、一見難しそうに見えるが、テーブルの基本概念であるPoint①さえ理解できれば、9割がたはマスターしたも同然。テーブルは使いようによっては表以外のものも表現可能。上を目指す人には必須のテクニックだ。

おこづかい帳	
内容	金額
週刊モーニング	260
コンビニ弁当、お茶	390
ヤクルトジョア	100
飲み代	3500
串揚げ	1990
合計	6240

おこづかい帳	内容	金額
	週刊モーニング	260
	コンビニ弁当、お茶	390
	ヤクルトジョア	100
	飲み代	3500
	串揚げ	1990
	合計	6240

```
<TABLE BORDER WIDTH="200" HEIGHT="100">  Point②
                     A              B
<TR><TH COLSPAN="3">おこづかい帳</TH></TR>  Point③
<TR><TD>内容</TD><TD>金額</TD></TR>  Point①
<TR><TD>週刊モーニング</TD><TD>260</TD></TR>
<TR><TD>コンビニ弁当、お茶</TD><TD>390</TD></TR>
<TR><TD>ヤクルトジョア</TD><TD>100</TD></TR>
<TR><TD>飲み代</TD><TD>3500</TD></TR>
<TR><TD>串揚げ</TD><TD>1990</TD></TR>
<TR><TD>合計</TD><TD>6240</TD></TR>
</TABLE>
<BR>
<BR>
<TABLE BORDER WIDTH="200" HEIGHT="200">  Point②
                     A              B
<TR><TH ROWSPAN="8">おこづかい帳</TH></TR>  Point③
<TR><TD>内容</TD><TD>金額</TD></TR>  Point①
<TR><TD>週刊モーニング</TD><TD>260</TD></TR>
<TR><TD>コンビニ弁当、お茶</TD><TD>390</TD></TR>
<TR><TD>ヤクルトジョア</TD><TD>100</TD></TR>
<TR><TD>飲み代</TD><TD>3500</TD></TR>
<TR><TD>串揚げ</TD><TD>1990</TD></TR>
<TR><TD>合計</TD><TD>6240</TD></TR>
</TABLE>
```

Point ① 表を作成するときの基本

タグ内で表の記述をするときは、<TABLE BORDER>～ </TABLE>で表の記述部分を囲むこと。その中に表の行と列を構成するタグを記述すれば表の出来あがり。記述したタグと完成した表の関係は下図のとおり。これを見て行とセルの位置関係を理解してほしい。

```
<TR><TD>A</TD><TD>B</TD></TR>
<TR><TD>C</TD><TD>D</TD></TR>
```

<TD>と</TD>で挟まれたところがセル
<TR>と</TR>で挟まれたところが行

なお、図中の"セル"とは表を構成するひとつのマス目のこと。

●表になると…

A	B
C	D

Point ② 表のサイズを設定

Point②のサイズ変更はAとBの数値を変更すればいいのだが、これにはふたつの方法がある。ひとつはピクセル指定。表の高さ（HEIGHT）と幅（WIDTH）を一定の数値で指定する。入力したピクセル数に応じてセルの縦横幅は自動的に変わる。もうひとつのパーセント指定は、表示された画面幅に対して表を自動的に伸縮させる方法（下写真を参照）。なお、入力時は"%"の値をお忘れなく。

50%の場合

←50パーセントだと、つねに表示枠の半分で表示。

90%の場合

←90パーセントだとこれくらい。70～90が目安だ。

Point③で挙げているのは、セルとセルをくっつけてひとつにしてしまうタグ。右に記したように縦にくっつけるか、横にくっつけるかで使用するタグが異なる。タグの記述が複雑になるので、表の仕上がりイメージを紙に書いて、それをもとにタグを作成しよう。

●隣り合ったセルをくっつけるなら
<TD COLSPAN="X"
セル内の文字</TD>
●上下のセルをくっつけるなら
<TD ROWSPAN="X"
セル内の文字</TD>
X……結合するセルの数
※TDの代わりにTHを用いても可

Point ④ セル内に色をつける

サンプル中にないがセル内に色をつけたければ、<TD>を<TD BGCOLOR="色指定">のタグに置きかえるだけ。色指定の方法は前ページと同じだ。これで各セルごとに自由に彩色できるぞ。

myroom繁栄テク 完成したら宣伝しよう！ その1

どんなにいいページでも、その存在を認知してもらわないと話にならない。では、どこで宣伝するか？ お手軽なのはmyroomのポータルサイト上にある"PRボード"。ここはmyroomのPR文とリンクをセットにして掲示できる。これを活用しない手はない。

もうひとつは検索サイトへの登録。検索サイトに登録すれば、誰かが検索エンジンを使用した際、検索結果にmyroomアドレスが表示される可能性が生じる。うまくいけばその表示がきっかけで、myroomを訪れてくれる人が出てくるかもしれない。登録作業は各検索サイトで行えるぞ(※各サイトのトップページに案内あり。登録完了までの期間は検索サイトによって異なる)。

myroom PRボード
http://myroom.isao.net/mrtop/pub/kkview.cgi

↑新しいものから順に300件まで表示することができる。PRは定期的にしたほうがいい。

検索エンジンサイト

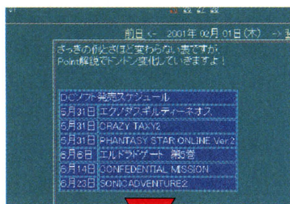
YAHOO JAPAN!
http://www.yahoo.co.jp/
goo
http://www.goo.ne.jp/
excite
http://www.excite.co.jp/
infoseek
http://www.infoseek.co.jp/
Google
http://www.google.com/

ハミだしタグ講座

<TH>表見出し</TH> ……各セルを<TD>でなく<TH>で囲むと、囲んだ箇所は表の見出しとして太く表示される。イメージ的には<B>と同じだが、<B>を使うと<TD><B>表見出し</TD></B>としなければいけない。べつにこれでもいいのだが、無意味にタグを増やすとタグの記述がゴチャゴチャしてくる。そういう意味では<TH>を使ったほうが合理的。

表作成用サンプル 2
表をさらに飾り立てるテーブルタグ

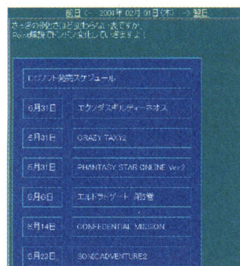
ここではさらに見栄えのいい表を作るためのテクニックを紹介。これらのタグは装飾関係のタグであるため、数値の設定や色の指定などがメイン。数値をいじくりながら、自分好みの表デザインを構築していこう。



```
Point②             Point③                      Point①
<TABLE BORDER="1" BORDERCOLCR="33CCCC" CELLSPACING="1" CELLPADDING="1">
               C                D                  A                 B
<TR><TD colspan="2">DCソフト発売スケジュール</TD></TR>
<TR><TD>5月31日</TD><TD>エクソダスギルティーネオス</TD></TR>
<TR><TD>5月31日</TD><TD>CRAZY TAXI2</TD></TR>
<TR><TD>5月31日</TD><TD>PHANTASY STAR ONLINE Ver.2</TD></TR>
<TR><TD>6月6日</TD><TD>エルドラドゲート　第5巻</TD></TR>
<TR><TD>6月14日</TD><TD>CONFIDENTIAL MISSION</TD></TR>
<TR><TD>6月23日</TD><TD>SONICADVENTURE2</TD></TR>
</TABLE>
```

Point ① セル内の間隔を指定

Aに代入した数値は"表の外枠とセルの間隔"、Bに代入した数値は"セルとセルの幅"を表しており、ここで代入される数値はピクセル数として表示される。もし、CELLSPACING="x"やCELLPADDING="x"を省略すると、前者は2ピクセル、後者は1ピクセルが代入されたものとして表示される。

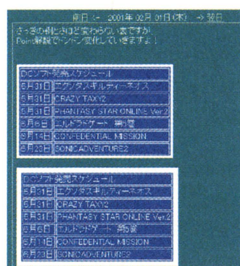


↑試しにAを20、Bを10にしてみると、このような形になる。

Point ② 表の外枠サイズを調整

Cに数値を代入すれば、それに対応したピクセル数のぶんだけ外枠が大きくなり、表の存在感が強調される。外枠を大きくすれば、ひとつのセルを見出し枠のように演出することもできるぞ。

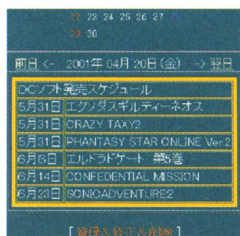
またDの値を"0"にすれば、外枠を消した状態で表を表示することもできる。



↑上は5ピクセル、下は10ピクセルの大きさ

Point ③ 表外枠の色を指定

Dに色指定の色指定を施すことで、外枠の色設定を行うことも可能になる。色指定の方法は117ページに記載しているものと同じだ。外枠とセル内の色を組み合わせることで、美しく見栄えのいい表を作りだすことができるので、いろいろな組み合わせを試してみよう。

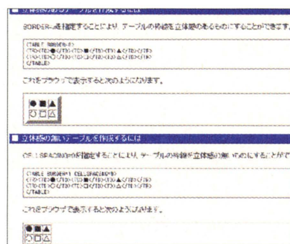


↑外枠だけがぬりつぶされた状態で表示されている。

表作成勉強用オススメHP
とほほのWWW入門

テーブルに関してかいつまんで説明した、HTMLタグというのは、それだけで1冊の厚い本ができてしまう分野である。誌面上での説明にも限界がある。そこでオススメしたいのがHTMLのガイドを行っている"とほほのWWW入門"。ここはHP制作について広くガイドしてくれるページ。テーブルについてもわかりやすく解説されている。スキルアップを目指す人にはぜひ見てもらいたいところだ。

↑とほほのWWW入門。URLはhttp://wakusei.cplaza.ne.jp/twn/だ。

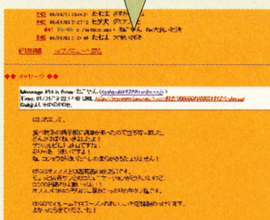


↑テーブルはこのような形で解説されており理解しやすい。

myroom繁栄テク 完成したら宣伝しよう！　その2

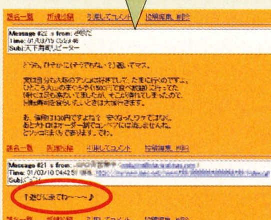
興味深いHPがあれば、そこの掲示板に参加してみよう。掲示板の話題に参加したうえで、「自分のページにも遊びに来てね」的なメッセージをmyroomのアドレスとともに残しておくのだ（間違ってもmyroomのアドレスだけを書き込みした、露骨な宣伝活動はしないように）。そうすれば、そのメッセージを見た人がページを訪れてくれることもある。こうした地道な活動をくり返すことで、ページの来訪者は増えていくのだ。ただし、人に来てもらう以上、それに見合ったコンテンツは用意しておきたい。せっかく来てもらったのに閑散とした掲示板や途切れ途切れの日記しかないのでは、来てくれた人に申し訳ないぞ。

ホームページPR例



↑掲示板の話題に参加したあと「ボクのHPにも来てください！」と挨拶して終了。マナーのよい宣伝。

こんなPRは×



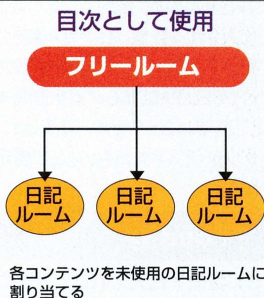
↑話題に参加もせず、たった1行だけ「HPに来てください」というパターン。これはマナー違反。

ハミだしタグ講座

116ページ欄外にて<CENTER>にてのタグについて述べたが、このタグはテーブルにも有効。これらタグでテーブル作成用のタグ<TABLE BORDER>～</TABLE>を囲めば、表の位置を中央にできるのだ。たとえば具体的に述べると<CENTER><TABLE BORDER>表内データ</TABLE></CENTER>となる。

フリールーム番外編
なければ作ろうフリールーム

myroom上で制作できるフリールームは3つまで。しかし各ルームには文字制限が課されているため、コンテンツを作りこもうとすると、必ず容量のカベにブチ当たる。それを解消するために考え出されたのが、日記ルームの有効活用だ。やることは至って簡単。フリールームのコンテンツを日記ルームへのリンク場所にして、コンテンツ自体は日記ルームに置いておくだけ。これでいくらでもコンテンツを作成できる。とりあえず下記のフリールームをリンク場所にするためのタグを利用して、リンク場所を作ってしまおう。フリールーム不足ともおさらばだ。



ドリームキャスト　周辺機器ガイド
ミッションスティック
ガンコン
アーケードスティック
56Kモデム

```
<FONT color="WHITE"><FONT SIZE="3"><B>
ドリームキャスト　周辺機器ガイド</B>
</FONT></FONT><BR>
                                  Point①
<A href="http://myroom.isao.net/room912/0000
001000051912/diary/diary.cgi?state=0&date=2
000/10/01">
                    A
ミッションスティック</A><BR>
<A href="http://myroom.isao.net/room912/0000
001000051912/diary/diary.cgi?state=0&date=2
000/10/02">
                    A
ガンコン</A><BR>
<A href="http://myroom.isao.net/room912/0000
001000051912/diary/diary.cgi?state=0&date=2
000/10/03">
                    A
アーケードスティック</A><BR>
<A href="http://myroom.isao.net/room912/0000
001000051912/diary/diary.cgi?state=0&date=2
000/10/04">
                    A
56Kモデム</A><BR>
```

Point ① 使うことのない日記スペースを利用

まずコンテンツ置き場となる日記ルームを確保。使うことがないと思われる過去の日記ルームを割り当てよう。食べ物系コンテンツなら2000年11月、ゲーム系コンテンツなら2000年10月というふうに、どこに何を置くか規則を作ったほうが管理しやすい。場所が確定したら、コンテンツを置く日記ルームのURLをAの部分に記入。少々長いが、URLの末尾は日記の日付に対応している。タグを記載するときはひとつのURLをコピーして、日付の部分だけ書きかえれば楽だぞ（DCユーザーはキーボード所有者のみコピー可能）。

http://myroom.isao.net/room912/0000001000051912/diary/diary.cgi?date=2000/10/01

この部分の日付だけを変更すればオーケー！

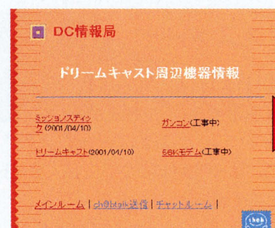
Point ② コンテンツ間のリンクを整備

日記ルームにコンテンツを置いたときは、そのコンテンツ内にフリールームへのリンクを張っておくことをオススメ。日記ルームにはメインルームや日記の最新日へのリンクしかないからだ。ささいなことではあるが、これをやっておくだけでコンテンツ間の移動が楽になるので、使い勝手が大幅によくなること請合い。

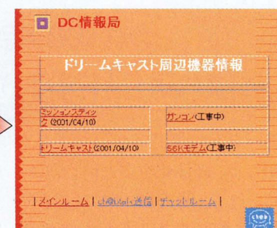
⬆最後にフリールームへのリンクを張ろう。コンテンツが続きものの場合は、続きへのリンクもあると親切。

工夫次第でデザインもいろいろ

左に挙げたサンプルタグは、非常にシンプルな例。これでは味気ないという人は、前ページで解説したテーブルを使って、いろんな並べかたを考えてみてはどうだろう。用語集的コンテンツなら50音別というふうに、コンテンツの内容に見合った形でリンクを組み上げていくのがコツだ。



⬆テーブルタグを組み合わせて、このようなリンクを作ってみた



⬆テーブルであることがわかるように線を表示。こういう仕組みです。

myroom繁栄テク 達人に聞くmyroom運営術

myroomの中にはカウンター数が数千ヒットもある人気ページが存在する。べつにヒット数が多ければいいってものじゃないが、たくさん人が来てくれれば、それだけいろんな人とコミュニケーションが取りやすく、友だちも作りやすい。ほとんどのページが数十～数百ヒットという状況なのに、なぜ彼らのページには数千ヒット分もの人が集まってくるのか？　これは非常に気になる！　そこで編集部ではいくつかのmyroomをピックアップ。人気ページの運営者であるmyroomの達人たちに、運営方針を伺った。自分のmyroomにはぜんぜん人が来ないというかたは、ぜひ達人たちのコメントを一読してもらいたい。

●コサック・インターナショナル!!

http://myroom.isao.net/room659/0000001000001659/

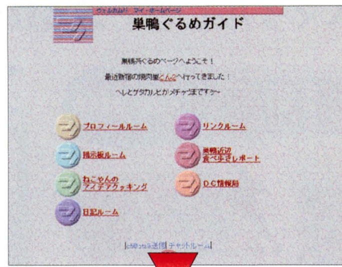
運営者コメント：当HPは『PSO』を話題としたHPで、また『PSO』のチーム"コサック"の交流の場としても活躍しておりますが、『PSO』について初心者の方でも気軽にご覧いただけるように、『PSO』の画像や紹介コメントを掲載しています。また『PSO』の画像を使用しての物語も連載しています。内容を絞り、ほかのHPにはない要素を入れているのがミソです。　(NIE)

⬆『PSO』のイラストがドドーンとあるメインルーム。画像も盛りだくさん！

Readers myroom
八戸市「とも」のルーム●URL：http://myroom.isao.net/room115/0000001000019115/
青森県八戸市に住む"とも"のルームです。ここはとものネット仲間が集う場所です。それと地元の紹介なども少しだけ。ぜひチャット＆ちゃぶ＆掲示板で知り合い『PSO』などネットゲームで楽しみましょう。（とも）

メインルーム・サンプル
ひと味違ったメインルーム作成法

myroomの顔となるメインルームに表示される、全角200文字まで入力可能な文字スペース。ここでもタグを用いることができる。メインルームを飾っておけば、訪れてくれた人にページを印象づけることができ、ほかのページとの差別化を図れるぞ。



<CENTER>
巣鴨系ぐるめページへようこそ！
最近新宿の焼肉屋
<A HREF="http://www.don2.co.jp/main.html">どん2</A>
へ行ってきました！
ヘレとゲタカルビがメチャうまですぅ～
</CENTER>

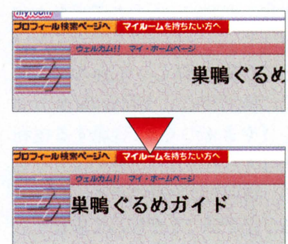
Point 200文字の範囲で効果的演出

お手軽にできて、ページを訪れてくれた人も喜んでくれそうなメインルームにするため、3つのタグを使用した。ひとつはリンクを張るタグ。毎日行うのはたいへんだが、日替わりでオススメページや今日のニュースページ的なリンクを張りつけてはどうだろうか？

また、myroomの基本デザインの中には、メインルームの文字がダラダラと長く表示されるものがある。サンプルに用いた基準デザインがまさにそれ。こういうときは
や<CENTER>で文章を整形するだけで見栄えよくできるのだ。

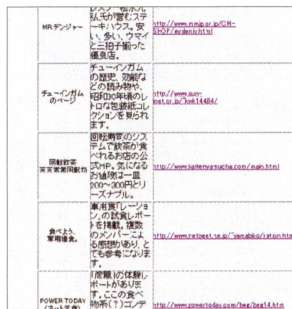
ページタイトルも加工できる

myroomのタイトルを目立つように加工するタグもある。有名なのは<MARQUEE>myroomタイトル</MARQUEE>を使ったタグ。これを使えば右から左へタイトル文字がスクロールする。プロフィール検索時で表示された画面にもこの効果は反映されるぞ。

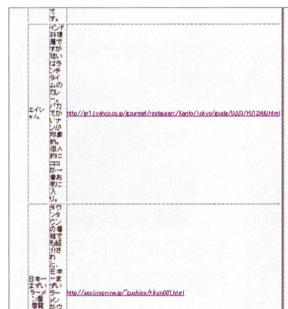


リンクルーム・サンプル
タグを使って細部まで見栄えよく

最大20個までのリンク先を登録できるリンクルーム。ここもわずかばかりのタグを使うことで、見栄えがよくなる。なお、リンクしたいHPの数が20以上あるという人は、フリールームをつぶして、リンクルームを作成することをオススメしておく（とくにリンク系のコンテンツを充実させたい人は、そうしたほうがいい）。



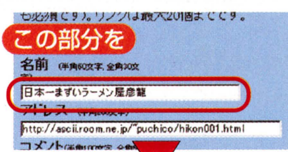
⬆サンプルのリンクルーム。どこにタグを使っているかわかるかな？



⬆こちらはリンクルームの作成失敗例。長いURLを入れるとこうなる。

Point ① 字の区切りをよくしよう

リンクルームでリンク先の名称を入力するときは
のタグを使うと表内に文字がキレイにおさまる。たとえば"日本一まずいラーメン屋"と入力するとしよう。タグなしで打ちこめば"日本一まずいラー●メン屋"の●印の位置で改行が入ってしまうのだ。これでは美しくない。右のように<CENTER>タグも付け加えると、美しい形で文字が並ぶぞ。



<CENTER>日本一まずい

ラーメン屋
彦龍
</CENTER>

このように入力するだけ!!

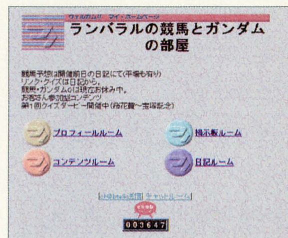
リンクルームがバージョンアップ予定？

左の写真にも実例を載せたが、リンクルームはアドレスを半角200文字分まで入力できるにもかかわらず、入力した内容によっては、表の形が崩れることがある。残念ながら、これへの対処法は現在ないため、100文字を超えるようなアドレスの入力は避けておくしかない。isao.netによるとリンクルームは今後バージョンアップ予定。次期バージョンでは、この問題を改善するそうだ。いまはバージョンアップに期待しよう。

●ランバラルの競馬とガンダムの部屋

http://myroom.isao.net/room910/000001000091910/

運営者コメント：コンテンツで重視しているのは"誰でも参加できる参加型"ということです。HPの楽しいところは交流だと思います。クイズのようにお客さんが競い合ったり、感想をやりとりできるものを作っています。あと、更新は欠かさず行い（これがいちばん大事かも）、誰でも同じことができるように、DCでできることしかやっていません。（ランバラル）



⬆クイズ、画像ギャラリーなどコンテンツの充実度はトップクラス。

●瞬丸の修行場（ギガウイング2）

http://myroom.isao.net/room866/000001000067866/

運営者コメント：情報交換をやりやすくしてます。攻略系掲示板は"発言→返答"のような一方的な形になりがちですが、共同攻略ですし"発言者←→返答者"の形を取りたかったので、回答のみでなく気がついたこともレスしてます。質問返答のみではつまらないし、二度と来てくれないでしょう。共通の話題を持つ人が集まって楽しく話せればと思ってます。（瞬丸）

⬆とにかく掲示板がアツイ！　攻略掲示板のお手本のようなページ。

Readers myroom

HERO!!戦士たちの部屋●URL:http://myroom.isao.net/room481/000001000098481/
人呼んでさすらいのヒーロー（自称）ちゃんまんのHPです。ちゃんまんのさすらいの旅の途中出会った方々が、訪ねてきてくれるので、ヒーローの話盛りだくさんです。あなたのヒーローはだれですか？（ちゃんまん）

ネット対応ソフトガイド

HPの更新やダウンロードデータの追加など、ネット対応ソフトの最新サービス状況をお知らせ！

賞品は、次回作に登場する権利!! スマイルビット大感謝祭大会開催!!

4月27日よりスマイルビット主催によるネットワーク大会大感謝祭が行われている（※）。そして30日からは『サカつく特大号』『もっとプロ野球チームをつくろう!』の大会が開催されるぞ。さて、この大会、定期的に行われてきた大会とはちょっと趣が違う。なんといっても賞品がハンパじゃない。とくに特別賞には次回作の『サカつく』『やきゅつく』に登場する権利が与えられるなんて夢のようなもの。特別賞は抽選で選ばれるので、もう是が非でも参加して栄誉をもぎ取るのだ。

ふたつの大会に出場すると、抽選で参加賞がもらえる

対象の大会
●サカつく特大号大感謝祭
●もっとつくろう大感謝祭
●ハンドレッドソード～1on1大会

Smilebitスペシャル福袋（1名）

- ●QUOカード4種（もっとつくろう、ハンドレッドソード、ジェットセットラジオ、ザ タイピング オブ デッド）
- ●サカつく特大号コート
- ●ハンドレッドソードTシャツ
- ●Smilebitフリース
- ●やきゅつくメガホン
- ●あそぼうタオル

Smilebit福袋（9名）

- ●Smilebitフリース
- ●やきゅつくキャップ
- ●練習くん

↑賞品は、公式ホームページにおいて写真入りで掲載しているぞ。ちょっと覗いてみるといいかも。

サカつく特大号大感謝祭

正式な選手として出場できる!?

つくろう選手ではなく、通常の選手としてピッチに立つことができるかも。もし女性が選ばれたら、クラブの秘書として登場するなんてことも!?

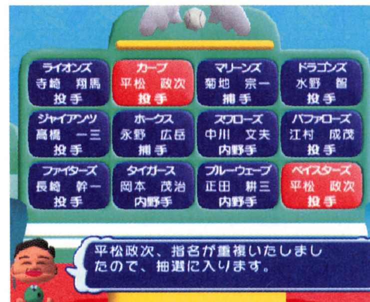
●大会概要
告知期間：4月23日(月)～4月29日(日)
大会ルール とくになし
エントリー期間：4月30日(月)～5月6日(日)
エントリー方法：公式サイトの大会登録ページよりエントリー
実施期間：4月30日(月)～5月6日(日)
結果発表期間：5月7日(月)より公式サイトに掲載
賞品
★特別賞：『サカつく』の次回作に登場する権利
※全参加者の中から抽選で50名
★優勝：ベッカムモデル サイン入りユニフォーム ★準優勝：ジダンモデル ユニフォーム ★3位：フィギュアセット※同率で2名 ★参加賞：Tシャツorビデオ
※参加賞は全参加者の中から抽選で6名

大会参加手順

➡①"課金"から"特大号ネットワークチケット"を手に入れる（無料チケット）。②"大会スケジュール"から出場したい大会を選択。③ログインIDとパスワードを入力。④"参照"ボタンを押してVMからデータを選択、ログインIDを入れて"登録ボタン"を押す。

※大会参加手順で選択している大会は大感謝祭のものではありません。

もっとつくろう大感謝祭

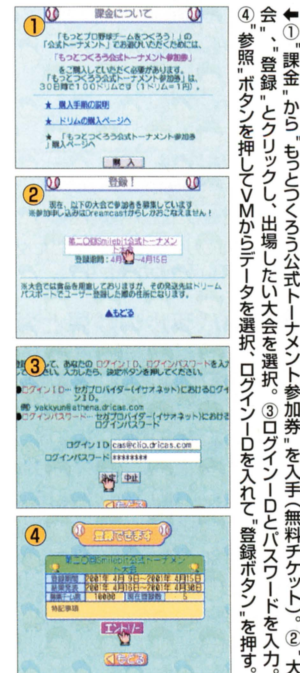


キミの名がドラフト会議で指名される!?

夢のドラフト会議で自分の名前が呼ばれることがありえるかも。そんなときはやっぱり自分のチームに入れておきたいものだね。

●大会概要
告知期間：4月23日(月)～4月29日(日)
大会ルール 育成期間制限なし、DH有り、リセットデータオーケー
エントリー期間：4月30日(月)～5月6日(日)
エントリー方法：公式サイトの大会登録ページよりエントリー
実施期間：4月30日(月)～5月6日(日)
結果発表期間：5月7日(月)より公式ホームページに掲載
賞品
★特別賞：『やきゅつく』の次回作に登場する権利
※全参加者の中から抽選で50名
★優勝：ミレニアムFIGURE、BASEBALL CARDS 2001PREVIEW 1箱 ★準優勝：BASEBALL CARDS 2001 1箱 ★最多安打賞：マリナーズ イチローTシャツ ★最多奪三振賞：HEADLINERS 松坂大輔フィギュア ★参加賞：BASEBALL CARDS 2001PREVIEW 1パック ※参加賞は全参加者から抽選で15名決定。

大会参加手順



➡①"課金"から"もっとつくろう公式トーナメント参加券"を入手（無料チケット）。②"大会"、"登録"とクリックし、出場したい大会を選択。③ログインIDとパスワードを入力。④"参照"ボタンを押してVMからデータを選択、ログインIDを入れて"登録ボタン"を押す。

※大会参加手順で選択している大会は大感謝祭のものではありません。

※ハンドレッドソード～1on1大会は、すでにエントリー期間を終了しました。この大会に参加されている方は、サカつく特大号大感謝祭もしくは、もっとつくろう大感謝祭の大会に参加すると、スマイルビット福袋が抽選で当ります。

櫻新報

ネットで広がる『サクラ3』の世界

サクラ大戦3
〜巴里は燃えているか〜

コンテンツ充実『サクラ大戦3』ホームページ特集

キミはもう公式ホームページで行われているドラマダウンロードを試してみただろうか。『サクラ大戦3』を遊び尽くそうと思ったら、このサービスはきっと外せないコンテンツ。『サクラ大戦3』のドラマが楽しめるというこのサービスはいったいいかなるものなのか？ 今回の櫻新報は、イベント情報をお休みして『サクラ大戦3』公式ホームページに関する情報を大特集。とくにドラマダウンロードは、ダウンロード手順からドラマに関する内容まで、グググッと迫ってお伝えしていくぞ。

ホームページコンテンツ

1. インフォメーション
2. ゲーム紹介
3. 設定
4. インタビュー
5. ドラマダウンロード
6. BBS
7. ???
8. リンク

http://sakura3.dricas.ne.jp/sakura3/

隊員たちのちょっとした日常が楽しめるドラマをダウンロードしよう

現在、ホームページからダウンロードできるドラマは3本(4/18現在)。無料のものが2本、200ドリムのものが1本だ。これら内容は、本編とは関係ない番外編のようなお話が中心。とくに、有料コンテンツ、"大騒ぎ、春の大事件!!"は結末が4つもあって何度でも遊べるつくりになっている。もちろん、あのアナログLIPSも楽しめるぞ。さあ、ドリムを用意していますぐアクセスしよう。

⬆ドラマを楽しむには、キネマトロンが必要だ。2話中盤で手に入るので、是が非でも入手しておくべし。

はじめてのお客さまへ

料金	使用ブロック数
無料	8ブロック

メルとシーがドラマダウンロードに関する情報を手取り足取り教えてくれる。セレクトウィンドウの中にある知りたい情報を選べばオーケーだ。とくに遊ぶところはないが、まずは小手調べとしてどうぞ。

⬅ドラマダウンロードに関する貴重な情報を入手できる。お見逃しなく。

お誕生日、おめでとう!

料金	使用ブロック数
無料	6ブロック

冒頭、エリカの問いに答え、正解ならイベントは成功。大神の部屋でエリカ、グリシーヌ、コクリコ、ロベリア、花火が現れ、なんともうれしいシーンを見ることができる。ここでしか見られないイラストは必見!!

⬅間違った答えを選ぶと、即終わりに。だが、それを楽しむのもよし。

大騒ぎ、春の大事件!!

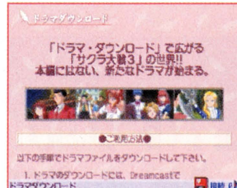
料金	使用ブロック数
200ドリム	65ブロック

慌ただしいエリカとシーがなにか企んでいると睨んだメルは、大神の協力を得てふたりの企てを阻止しようと奮闘。さて、その結末は……。200ドリムでもお釣りがくるほど楽しめる作品。マルチエンディングが魅力。

⬅花組のメンバーも登場。なにやら隠しごとがあるような感じだが……。

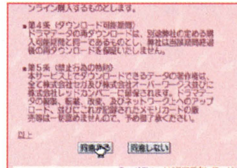
ドラマダウンロード手順

1 ダウンロード手順を読む



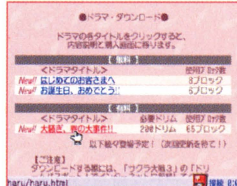
⬅読んだら"利用規約を読む"ボタンを押す。

2 利用規約に同意する



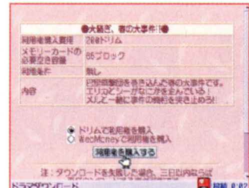
⬅規約をよく読んで、"同意する"ボタンを押す。

3 見たいドラマを選ぶ



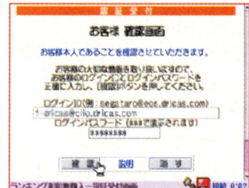
⬅無料のものならすぐゲット。有料なら4へ。

4 利用権を購入する



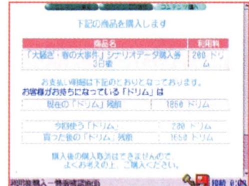
⬅ドリムを持っているならすぐに5の画面へ。

5 ログインパスワードを入力



⬅自分のログインIDとパスワードを入力する。

6 決済してダウンロード



⬅データを購入すると、VMにダウンロード可能。

各コンテンツ内容

●**インフォメーション**
『サクラ大戦3』関連新商品を紹介。攻略本や音楽CD、テレカなど。

●**ゲーム紹介**
ゲームシステムからムービー、ミニゲームなども詳しく紹介している。

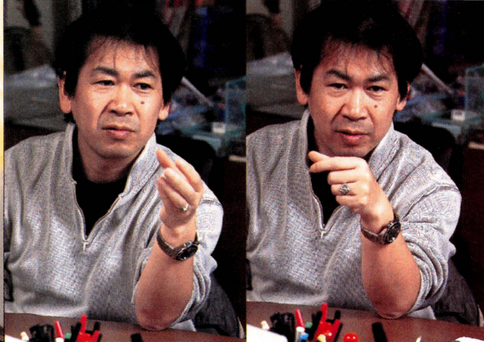
●**設定**
キャラや舞台を紹介。クリックすると一部の写真が高解像度で見られる。

●**インタビュー**
『サクラ大戦3』にゆかりがある人をインタビュー。第1回目は大場氏。

●**BBS**
専用掲示板。ネタばれは控えめに。

●**???**
これは秘密。バケじゃありません。

●**リンク**
セガ、『サクラ』関連リンク集。



⬆AM2があるフロアの廊下には『バーチャファイター』(以下『VF』)のパネルが。AM2の象徴なのだろうか。

Around the Developing Teams of SEGA

Vol. 10

業界の巨人、鈴木裕氏の影に隠れたAM2の隠れたカラーを捜し出す

セガといえばAM2、AM2といえば鈴木裕というのが一般のゲームプレイヤーの代表的なイメージだと思う。実際のところセガの開発会社はAM2のほかにも数多く存在するし、AM2の中にも鈴木裕氏以外のゲームクリエーターが多数在籍しているのは事実である。が……それでも、やはり鈴木裕である。

過去の大型筐体ゲームや『バーチャレーシング』、『バーチャファイター』シリーズは言うに及ばず、近年のAM2のタイトルで目立つのも『シェンムー』シリーズや『F355チャレンジ』といった、鈴木裕氏が絡んだゲームが多い。さらには今後も鈴木裕氏がディレクターを務める『バーチャファイター4』や『シェンムーⅡ』が注目を集めている。

しかしながら鈴木裕氏ひとりだけでゲームが制作できるわけもなく、そのまわりをしっかりサポートするクリエーターたちは確実に存在する。今回のAM2の特集では、鈴木裕氏の発言に注目するのはもちろんだが、鈴木裕氏以外の4人のクリエーターたちの言葉も読みとることで、AM2の隠れたカラーを探ってみたいと思う。

Everything AM2 ≠Yu Suzuki

AM2イコール鈴木裕というイメージからの脱却

AM2といえば、過去の大型筐体ゲームから『バーチャファイター』シリーズ、そして『シェンムー』シリーズと、つねに新しいものにチャレンジしている印象がある。そのバイタリティーはどこから生まれるのか？　AM2部長である鈴木裕氏の言葉から、それを捜していきたいと思う。

みんなが熱く取り組んだ大型筐体という時代

――入社はいつごろなんでしょうか？

鈴木 1983年です。そのころは2研というわけではなく、AMもCSもハードもいっしょでした。開発という形で一個でしたね。佐藤さん（注：佐藤秀樹氏・現セガ代表取締役社長）もいたような気がしますね（笑）。記憶は定かではありませんが全部合わせても40～50人でした。そのほか関連開発部門があったかもしれないんですけど、少なくとも僕のいた部屋にはそれぐらいしかいませんでした。

――いちばん初めに手掛けたゲームは何になるのでしょうか？

鈴木 プロジェクトとしては、レーザーディスクの『バッドランド』とか、その当時レーザーディスクのパイオニアさんと組んでいたゲームのヘルプとして、3つくらいソフトをやりました。そのあとSG-3000の『チャンピオンボクシング』を作って、『ハングオン』を作りました。プログラムだったんでアーケード、コンシューマー関係なく作っていました。でもアーケードは関連部署が多いんで、関連部署とキチンと話ができないと、キャビネットも、キャビネットのコントロール関係もできない。ソフトだけできても、最初からアーケードは難しいですよね。それぞれに顔が利かないといけないから。ちゃんと人脈を作らないといけない。

『ハングオン』もよく企画が通ったものだなあといま思います。当時はたいへんなことでしたから。いろんなことを勉強しました。お店の入り口のサイズとか、バラしたときのサイズを考えて、お店に入るようにしなければならなかったですし。『ハングオン』の筐体は電動で動かそうとしていたんですけど、新しい試みだっただけにいろいろ考えることもあって、最終的には自力になりました。当時は『ハングオン』にどうやったら人が跨いで乗ってくれるのか考えましたけど、いまの音ゲーとかをみると杞憂でしたね。あの当時はゲームセンターが暗いイメージでしたから、すごい冒険だったと思います。

そのあとは、『ハングオン』がうけたので、この線をもっと出していこうということになりました。『ハングオン』は自力だったから人力じゃないやつを作りたくて、稼働筐体ものを作っていきました。それでいきつくとこまでいったのが『R360』ですね。

あの当時の大型筐体には夢があったと思います。どのゲームが載るかまだ決まってない状態でも、この筐体だけですごいって燃えて作っていましたよ。やりたいことがやれて、燃えて作って、それがある程度売れるのがいちばんいいんですけどね。やらされているんじゃなくて、自分たちがやりたいからみんなやってて、ずっと泊まっても、みんな明るくて希望に燃えてて、という自分たちが没頭している姿ってとてもいいですよね。そういった形をもう一度実現したいですね。

そういう、みんながやらされている感じが少なくて、みんなで向かっていく一体感があるとてもいいんですけど。『F355』ってゲーム作りましたよね。そのときフェラーリとお付き合いして、そのとき感じたのがフェラーリのF1チームっていうのは、弁当運んでいる人まで「勝つぞー」って思っているんですよ。そんな人たちまで同じ目標を持っているんです。そういうチームというか、会社になれたら最高だと思うんですよね。みんなで同じ目標を持てたらいちばんいいんでしょうし、それを目指したいです。

技術と感性の融合 そして今後のアーケード

──AM2の技術はほかのゲームメーカーと比べて突出しているように見えますが？

鈴木 べつに技術がどうこうというわけではないんです。ゲームですから、開発者にとってはチャレンジがないといけないと思うし、オーディエンス（観衆）も楽しくなくちゃいけない。プレイヤーのために楽しいものを作らなければならないんです。もともとAM2というのは、過去に遡ると、僕のチーム1個だけみたいなところから始まってますから、僕の作りかたがAM2＝技術力が高いというイメージになって出ていると思うんですよ。技術と感性がイーブンに両立されたスタイルのゲームを作りたい、というのが僕の考えなんですよ。だから、AM2全体にそういうイメージを持ってもらうのは、悪いことではないのですが、AM2は僕だけのチームではないので。たぶん僕のプロジェクトに対するイメージが強いんでしょうね。その時代において新しいことをしてきましたので。僕としてもつね

AM2 OF CRI

過去を振り返らずに前だけを見てチャレンジャブルな部分をアピールしたい

⬆裕氏が海外で見つけてきた絵。この絵の中にある統一感は、ゲームの世界にも通じるという。

株式会社CSK総合研究所（略称CRI）

【設立】1983年10月（2000年2月AM2合併）

【資本金】1億1千万円

【従業員数】200名

【役員】代表取締役社長　鈴木 久司
取締役　鈴木 裕

【業務内容】
- アミューズメントゲーム、家庭用ゲームウェアの企画、開発
- PC、モバイル端末用ゲームソフトウェアの企画、開発
- デジタルソフトウェア技術・インターネット技術の研究開発

1985

7　ハングオン

12　スペースハリアー

AM2の歴史は、大型筐体ゲームの元祖である、体感ゲームから始まる。『ハングオン』は当時としては画期的な3D表現（ポリゴンではない）を駆使したバイクゲーム。その直後の『スペースハリアー』は筐体がみずから稼動するタイプで、未来を感じさせる大作だった。

ハングオン

⬅⬆自分で傾けるライドオン筐体は、ちょっと乗るのが恥ずかしかった。

スペースハリアー

⬆➡迫力あるグラフィック、稼動する筐体はプレイヤーを驚愕させた。

1986

9　アウトラン

10　ハングオン（セガマークⅢ）

この年度は、ゲーム史上に残る名作、『アウトラン』がリリースされる。ポップなセンスと爽快な操作性で、マニアから一般まですべてのプレイヤーを熱狂させた。路肩を減速せずに走る裏技、"ギアガチャ"はとくに有名。

アウトラン

⬆➡ドライブとしての完成度もさることながら、曲のセンスも最高だった。

AM2 OF CRI ALL WORKS

1987

7 アフターバーナー
10 アフターバーナーII

体感ゲームブームが頂点に達したのがこの年。多くのプレイヤーが期待する中、『アフターバーナー』が発売される。筐体の動きもパワーアップ、高速で飛来する敵とのマッハバトルはいやおうなく緊張感を高めた。"体感ゲームシリーズ"という言葉が広まったのもこのころだ。

アフターバーナー

←↑『アフターバーナーII』はロックオンミサイルで敵を打ち落していく戦闘機ゲームだ。

1988

8 パワードリフト
9 ダイナマイトダックス

体感ゲームの新作として『パワードリフト』をリリースする。この作品はダイナミックな起伏のあるサーキットを走っていく異色のドライブゲーム。爽快感とスリル満点のゲーム内容で、プレイヤー人気も上々だった。『ダイナマイトダックス』はアヒルが主人公のアクション。

パワードリフト

←↑宙に浮いた起伏の激しいコースが独特。理屈以前におもしろさが重視されていた。

1989

8 ターボアウトラン
12 ヴァーミリオン（メガドライブ）

体感ゲームは、本来みずから稼動する筐体のゲームのシリーズを指していた。しかしこの年に発売された『ターボアウトラン』は稼動せず、ややこじんまりとまとまった感はぬぐえない。『ヴァーミリオン』はメガドライブのRPG第2弾として発売された作品だ。

技術と感性とがイーブンに両立されたゲームを作りたい

に新しいことをやっていきたいですし、そうじゃないとダメだと思っています。

逆にAM2＝技術というイメージが強いのであれば、なおさら違うことをやるべきだと思うんですよ。うちにも『それいけココロジー』とかあったんです。そういうイメージと違うものが。モグラ叩きみたいなゲームもやらなきゃいけないのかなって思ってますよ（笑）。いちばん大事なのは技術じゃなく、ゲーム性です。センスとか感性といったものだと思います。我々AM2のバランスの中で、違うバランスのものがたくさんあってもいいと思います。偏るのもどうかなと思いますね。

――アーケードに対するこだわりは？　アーケードのほうがキャビネットも作れるし、自由度が高いですよね。

鈴木 ちょっと醒めた意見になるかもしれないんですが、有名な中華のチェーン店がビルを建てたりしているんですけど、それに対して有名だけど少人数でやっているフランス料理屋があったりしますよね。コンシューマー（＝中華のお店）は、どちらかというと薄利多売、マーケットの大きさを優先させたほうがお金も動かせるので、いろんなプロモーションを仕掛けたりできるわけです。アーケード（＝フランス料理店）はどちらかというと開発自体のおもしろさはあるんですけど、プロモーションから世間を動かすといったことを比べると、コンシューマーのほうが有利なんですよ。そういう面で考えると比較はできません。どちらもメリット、デメリットがあるので、ケースバイケースですね。どちらも楽しいと思います。

アーケードのマーケットが縮小しているというのは確かにあるんでしょうが、うちが継続できるぐらいの栄養素はあると思っています。セガのメカトロもまだきちんと動作していますし、そこと組んでいろいろやっていきたいですね。モグラ叩きみたいなものもやりたいんですよ。おそらく僕のもっとも好きな分野ですし（笑）。いちばん楽しい分野じゃないですか。根本的な楽しさを持っているはずなんですよ。そのよさを、技術を駆使したゲームの中に入れていくってこともあるんじゃないでしょうか？　モグラ叩きはダイレクトに感情に訴えてきますし。直接叩けるんですよ。気分がいいですよ（笑）。どんなにバーチャルリアリティーが発達しても現実に触れるものにはかないませんよ。

アーケードもロケーション自体が変わっていかなければならないし、いまは魅力的じゃないです。がらっと雰囲気が変わらないと行く気にならないですし、変えないとゲームだけを供給しても変わらないですよ。お客さんの集客力にしても弱いです。ひとつのコンセプトを持ったロケーション展開を開発と組んでやれれば、またアーケードもおもしろいことになるとは思います。店舗と組んでいっしょにやっていかなければならないでしょうね。

――セガではネット@等のチャレンジをアーケードでやっていますよね？

鈴木 やりたいんですけど、今年は企画レベルくらいで。実働するまでは準備もいりますからね。たとえばワウやヒットメーカーはアーケードでは古株で、ときどき話には上るんですが、彼らと組んで、まずは開発が経営するロケーションを1個持てたらいいんじゃないかなと。開発って、当然開発だから研究段階のものが多いわけですよ。1店舗だけの供給であれば開発段階のものをドンドンその店に出して、ユーザーの反応がいいものだけを進めることができるんです。開発がその店に入れられるものを決められて、レイアウトも決められれば新しいチャレンジができる。店舗経営で難しい面もあるとは思うんですけれども。でも分社化という形で分離されたことによる弊害というのは、分社間での情報交換、協力態勢に関してデメリットが少なからずあるんですよ。そんな中で、みんなでいっしょになって経営できる店があっても楽しいんじゃないですかね。

夢みたいな話ですけど、やれる環境がないとしぼんじゃうんですよね。昔のマンガの中で、マッチ箱くらいの爆弾が出てくる話があったんですよ。マッチ箱の大きさの爆弾が家くらいの大きさのものをぶっ飛ばすというのがあって、その当時は「えー」って思ったけど、いまは現実にあるんですよね。あの当時描かれていた未来都市もある程度実現してますよね。お台場とか大黒埠頭とかで。30年、40年経って実現しているわけですよ。

ある意味、発想は自由なんでいろいろチャレンジしてそのとき製品にならなくてもいいんじゃないんですかね。誰かがやってくれるんじゃないでしょうか。その思想、考えを誰かが引き継いでくれると思います。映画だっていろんな人が引き継いでいますし。開発っていうのはそういう考えがなくてはいけないんじゃないでしょうか。食っていかなければしょうがないんでしょうが、発想ってのを大事にしていきたいですね。

AM2R&DといってR&Dはリサーチ&デベロップメントなんですよ。いまはデベロップメントのほうがバランス的に大きくなっちゃっているんですけど、Rが小文字でDが大文字じゃなくて、両方が大文字になるようなスタイルに早くAM2を持っていきたいですね。

すずき　ゆう：セガを代表するゲームクリエーター。プログラマー、プロデューサーとして入社2年目に『ハングオン』を開発。その後もつぎつぎと新しい感覚の体感ゲームを手がけた。1993年からは『VF』シリーズを世に送り出し3D格闘ゲームのムーブメントを築く。コンシューマーの世界でも『シェンムー』を開発。その多岐にわたる開発ジャンルには驚かされる。

鈴木裕 YU SUZUKI

これからのタイトルと今後の方向性は？

――気になる新作タイトルの進行具合は？

鈴木　『VF』自体はやることはまだまだありますよね。『VF4』はいま、いろいろテストしています。やっぱりシリーズの強みは、積み重ねてきたことです。4って3から作れるわけですよ。だからそういう意味でいうと内容的には学習効果が出て、自分でもよりよい感じになっていると思います。手前味噌ですが、『VF3』より一般ユーザーに対する間口が広がっていると思います。『VF3』のとき、どこまでも深くやりたい人に対していろいろ用意したんですけど、けっきょく人間の力じゃそこまでできない部分の深さ、必要のない深さまで作っちゃって、そういう部分の適正化もしました。自分で仕掛けていうのは何ですが、『VF』自体ひとり歩きしちゃったんですよね。ポルシェの911って勝手にメーカーが形を変えられないじゃないですか。ユーザーが許さないっていう感じで。そういう意味で変化を許さないって形で、ひとり歩きを始めているんですよ。『VF』にもそういう部分があって、ポルシェみたいな熟成の形をするしかないんですよ。ユーザーの方が望む方向で我々がチャレンジするしかないという形ですね。ある意味オールフリーじゃないんですよ。そういった縛りもあるけどその中で何もできないわけではありませんし。『VF』ってそういう意味でポルシェですね。フェラーリみたいに、出すたびにまったく違うものを供給するほうが僕は好きなんですけどね（笑）。

オールフレッシュのほうが、僕はいいんですけど、1作目はなかなか難しいところがあるので、2作目でやりたいことが入ってくるって感じです。でも全部やりたいことっていうのは一生できないんでしょうね。とりあえず『シェンムー』は2作目になるので1作目よりはずっと完成度は上がっています。やりたかったのは本当はこういうことなんだなってこと、『一章』で見えなかった部分が少し見え隠れするかもしれないですね、『II』では。

――今後、AM2の方向性は変わっていくのでしょうか？　それとも熟成していく方向性で進んでいくのでしょうか？

鈴木　AM2のイメージを翻したいですね。僕の過去のイメージが強いらしくて、AM2というのは鈴木裕が仕掛けるゲームのみ、みたいな雰囲気あるんですけど、チームは何個もあるので違うものが出てきてしかるべきです。なのでもっともっと違うことをやっているってイメージが必要ですよね。シミュレーションばっかりじゃなくて、違うんだよってことをやっていきたいです。AM2っていうのはイコールシミュレーションじゃなくて、新しいことを仕掛けていく部隊だし。チャレンジャブルな部分をアピールしたい。いきなりモグラ叩きが出てくるような部署であってほしいし、僕もそうあるべきだと思います。そういうイメージを皆さんに認識いただけたらいいと思っています。今後のタイトルはシミュレーション系のイメージの高いものばかりじゃないので。

いろいろなジャンルをやりたいって人がいたらやらせます。やはり、やりたいものをやったほうが力も入るし、ものになる確率も高いです。開発の人間のやる気を大事にしてモノを作る体制を大事にしていきたいですね。突拍子もないことを言ってるほうがいいんですよ、開発は。何のしがらみも何の心配もなければ新しいことをやらせたいですね、過去を振り返るなって、前だけ見てなさいって。

AM2イコール鈴木裕というイメージを翻したい

1990

5	G-LOC
10	GPライダー
11	G-LOC (R-360)
12	G-LOC (ゲームギア)

戦闘機シミュレーション、『G-LOC』と『GPライダー』はどちらも大型筐体もの。しかし、みずから稼動はしない。プレイヤーは筐体ものを見慣れてきており、大きなインパクトを残すまでには至らなかった。体感ゲームシリーズの熱狂が冷めてきたころで、業界全体が足踏みしていた時期でもあった。

G-LOC

↑➡戦闘機どうしでドッグファイトするタイプ。シミュレーション色が強く、画面のスクロール速度もさほど速くない。

1991

5	ストライクファイター
11	レンタヒーロー (メガドライブ)
12	F1エキゾーストノート

『F1エグゾーストノート』の完成度は高く、じわじわとロングヒットを続けた。『ストライクファイター』は『G-LOC』筐体のコンバージョン。しかしどちらもそれほど目立たなかった。むしろ、『レンタヒーロー』の異色な世界観のインパクトが強く残る。全体的に見れば、ポリゴンゲーム出現まえの、雌伏の年にあたる。

1992

2	アラビアンファイト
8	バーチャレーシング
11	それいけココロジー

この年はなんといってもセガ初の本格的ポリゴンレースゲーム、『バーチャレーシング』が発売されたことに尽きる。『バーチャ〜』という名のシリーズはここから始まった。発売時期こそナムコの『ウイニングラン』に遅れをとったが、その完成度の高さでゲームセンターではロングヒット作品となった。

AM2 OF CRI ALL WORKS

1993

7	バーチャフォーミュラ
7	バーニングライバル
8	F1スーパーラップ
12	それいけココロジー2
12	バーチャファイター

大型筐体ものも精力的に制作しているが、やはり画期的だったのが『バーチャファイター』であった。とにかくポリゴンで人間を動かしたということ自体が驚くべき成果であった。ゲームシステムも『ストII』とはまったく違う思想で組み立てられており、いわゆる3D格闘というものはここがすべての原点となっている。『ストII』全盛の時代のため、さほどプレイヤーには注目されなかったが、その奥の深さで長く親しまれた作品である。

バーチャファイター

←当時はシステムや技がわからず、発見に新鮮な驚きがあった。

1994

7	バーチャコップ
8	デザートタンク
11	バーチャファイター2
11	バーチャファイター（サターン）

あらゆるタイプのゲームをつぎつぎとポリゴン化していった時期。ガンシューティングの『バーチャコップ』など、技術の面でも、ゲーム的にも当時としてはレベルの高い作品を連発している。その中でも『バーチャファイター2』はゲーム史上に残る金字塔となった。テクスチャーを貼り、人間をポリゴンで滑らかに動かした技術力はひと目でプレイヤーに忘れがたいインパクトを残す。対戦ゲームとしても奥が深く、全国に一大ブームを巻き起こした。

バーチャファイター2

←ゲーム史に燦然と輝く一時代を築いた格闘ゲームであった。

OSAKI'S WORKS

F355チャレンジ

フェラーリF355で行われるチャレンジカップが題材。ゲームというより、もはやドライブシミュレーターだった。

大崎誠

おおさき　まこと：1993年入社。『スカッドレースプラス』『デイトナUSA2』などの開発に携わり、現在はDCタイトル『プロジェクト プロペラ オンライン（仮題）』を開発中。

MAKOTO OSAKI

——やはり入社まえからゲームをやり込んでいたんですか。

大崎　中学のころからゲーム会社に入ろうと決めてましたね。大学時代はホント、ゲームをやりまくりました。もう留年するくらい（笑）。そういう人生の階段から足を踏み外すくらいの、人生に影響を与えるくらいのゲームを作らないとだめかなといまも思っています。

いまはコンシューマーをやっていますけど、好きなのはアーケードです。人が実際やっているのを見れるっていうのがいいですね。

——でもいまはアーケードがインカムも少なくて苦しい時代ですよね。

大崎　モデル2から3になったときの衝撃ってモデル1から2になったときの衝撃より小さかったと思います。やはり絵って見慣れちゃうものですから。それ以上の変化、たとえば平面の画面じゃなくてホログラフィーにするとか。これからのアーケードってそういったデバイスで勝負していかなければならないのかなって思いますね。聞いた瞬間、見た瞬間に驚けるものを提供しないとダメなんじゃないでしょうか。絵が綺麗になるだけじゃだめですよね、グラフィックも大事なのはわかるんですが。人がどこで喜ぶのか？　そういう面を大事にしてゲームを作りたいし、2研でア

AM2 OF CRI KEY PERSON

——入社以来どのようなゲームに関わってきたのでしょうか？

片岡　自分がディレクターとして最初にやったのは『それいけココロジー』になります。そのあとアメリカに行って『デザートタンク』をアメリカ人に囲まれて作っていました。

——『FV』シリーズや『メガミックス』など開発されていますが、格闘が得意ゲームジャンルなんですか？

片岡　本当は『ココロジー』なんですけど、格闘は『バイパーズ』、『メガミックス』、『バイパーズ2』といろいろやりましたね。でもあれは片桐といっしょにやりましたから。ゲーム性の部分は片桐に任せて、僕はまとめ役みたいな形で関与しました。『デザートタンク』は一から全部やりましたけど、それ以降はまとめ役ですね。

——まとめ役のお仕事とは？

片岡　ゲームのアイデアって誰でも考えつくと思うんですよ。それこそ中学生の子でも考えられる。でもそれをけっきょく製品にするにはどうしたらいいのかってところが僕の仕事だと考えています。べつに僕がつぎつぎとアイデアを出しているってわけではなくてチームのみんなが意見を出してくれるので、それを実際に形にできるように動いています。

モニターに向かっていないときにも楽しめる遊びを提供したい

——今後作ってみたいゲームは？

片岡　いま『VF4』でやろうとしているのは、モニターの外で遊べるものです。モニターの中で遊べるものが『VF4』なんですけど、『VF』ってあんまり変わっちゃいけないものだと考えているんですよ。そこは維持したままどう変えていこうかと考えると、モニターに向かっていないときも楽しめるものにしたい。たとえば携帯電話で情報見たり、カードを持っていることで遊びになる、そんなものを作ろうと思っています。いまはたまたま『VF』ですけど、そこらへんをもっと広げて、アーケードに行って画面に向かっているあいだだけ楽しいんじゃなくて、家で携帯電話で情報を見て、じゃあつぎはあそこのゲームセンターに行ってみようと考えられるシステム、生活全体的に遊びが提供できる仕組みを提案できたらなと考えています。もうモニターの中だけの遊びには限界が来ているのかなって。将来的にはそこをもっと突き詰めて、ビデオゲームというわけでなく、もっと全般的なアミューズメントを提供してみたいですね。でも、アーケードにはこだわりを持ってやっていきたいです。

ーケードをやっていくなら、そういう道を目指したいと思っています。

これを入れればオーケーという要素を入れたい

いまDCで飛行機のオンラインゲームを作っているんですけど、オンラインでやるんだったらよりマニアックなPCソフトもあるわけで。だったらそれらとは違うプラスαを、絶対入れて未来感を印象づけたい。ひとつでもいいからすごいことを入れれば人ってネットにつなげてくれると思うんですよね。1回快感を得られれば、途中のめんどうくさいこともやってくれるようになるんですよ。何かひとつ、それだけでオーケーといった要素をゲームには入れていきたいです。うまくまとめようっていうより、突っ走ったものを作らないといけないんだろうなって。

分社して、お金のこととかいろいろ考えなきゃいけない部分が出てきて、でもちょっと考えすぎていたかなといまは思います。あんまりそこばかり気にしすぎているとろくなものにならないなって。突っ走っていいもの作ったほうがいまの時代、いいような気がします。それと計画性を両立させるのがAM2の今後の課題だと考えています。こじんまりまとまったゲーム作るんだったらAM2じゃなくてもいいでしょう（笑）。

うまくまとめようっていうより突っ走っていいもの作ったほうが勝ち

——AM2の、ここはほかのメーカーと違うといった特徴はどんなところにあるとお考えですか？

大崎　キーワードはやっぱり技術ですかね。でも"AM2"＝"技術"がすごいって言われているけど、勘違いしてほしくないのが、ゲーム性を蔑ろにして絵だけすごいってわけじゃないこと。たとえばカードシステムとか、最初にやるのはたいへんなんですよ。でもやったら楽しいよねっていうのを最初にやる部署でありたい。これ作ったらおもしろくなるよねってのを使う"技術"、そういうカラーでやっていきたい。ただこれ入れたからすごいでしょって独りよがりな状態じゃなくて、これ入れたら絶対「来る」よねっ！　っていう、ゲーム性とからめた状態にしてからリリースしたいです。技術のための"技術"じゃなくて、ゲームをおもしろくするための"技術"でありたいです。また、よその技術を取り込んでゲームにして楽しめるものにする。それを落としこむ技術をAM2の"技術"にしたいです。

KATAOKA'S WORKS

アウトトリガー

プレイヤーが個人の視点を持ち、索敵しながら対戦するシステムは、ほかでは感じられない緊張感を生み出した。

片岡洋

かたおか　ひろし：1991年入社。代表作は『FV』シリーズや『アウトトリガー』など。そのほか『デザートタンク』『それいけココロジー』など開発ジャンルは多岐にわたる。

HIROSHI KATAOKA

創り出す技術と高めあう技術

——AM2の特徴はどんな点でしょうか？

片岡　組織的にはテクニカルリサーチを持っていることでしょうか。そこではひたすら基礎研究をやって、開発をバックアップするツールを作ったりしています。そういう部署が社内にある点が特徴だと思います。そういったミドルウェアの部分があるから、ないものは作っちゃえってこともできますし。ソフトもセガの標準のツールを改良したり、一から も作ったりしてますから。技術志向が強いですし、技術が強みだと思っています。

あと、外部の力を積極的に使うところです。ムービーとか技術単体でも、AM2の技術を活かしつつ外部に協力してもらったり。外の力と協力しながら作る点ですね。映像もゲームも進歩している時代ですから、なんでも中でやるというわけでなく、CGでもシナリオでも、その世界のプロフェッショナルがいるわけですから、うまく協力できる部分は協力していきたいです。ゲーム性の部分は当然AM2内部でしっかり作りますけど。今後はそういうスタイルになるんじゃないでしょうか。

1995

7	バーチャコップ2
8	ファイティングバイパーズ
11	バーチャコップ（サターン）
12	バーチャファイター2（サターン）

『バーチャファイター2』のブームが続くなか、その勢いの波に乗るかのように対戦格闘ゲームの『ファイティングバイパーズ』が発売された。『バーチャファイター2』ほどの盛り上がりは見せなかったものの、コアなプレイヤー層を引きつけ、ゲームの舞台を模した金網のリングを使っての全国大会も行われた。ガンシューティングの『バーチャコップ2』も市場のニーズに応える形でリリースされた。

また、この年はサターンで『バーチャファイター2』が発売され、100万本を超える大ヒットとなる。サターンの能力で移植を可能にしたのは驚異的で、このソフトのためにサターンを買ったという人も少なくなかった。すべてにおいて技術力の差を見せつけた年であった。

1996

7	バーチャファイター・キッズ
5	ソニック・ザ・ファイターズ
9	バーチャファイター3

この年は大ブームが続いていた『バーチャファイター2』の続編、『バーチャファイター3』がファンの注目が集まるなか発表された。『バーチャファイター3』は数々の名作を産んだモデル2基板から、最新のモデル3基板を使用して制作。モデル3基板は当時としては突出した能力を持っていたハードだった。しかしプレイヤーの期待感が高すぎたためか、前作ほどのインパクトはプレイヤーに与えられなかった。むしろ、じわじわとより広いプレイヤー層に受け入れられた作品となった。同時期には、より広いプレイヤー層へ向けて制作されたタイトルである『バーチャファイターキッズ』や『ソニック・ザ・ファイターズ』もリリースされた。

バーチャファイター3

⬆モデル3基板を使い、最先端の技術を総動員した作品。ゲーム的に初心者にも入りやすくなったが、そのバランスには賛否両論があった。

AM2 OF CRI ALL WORKS

1997

7	デジタルダンスミックス 安室奈美恵（サターン）
8	バーチャファイター3tb
12	全日本プロレス FEATURING VIRTUA

ポリゴンで高いレベルの作品をリリースし続けてきたAM2であったが、その勢いも一段落した感がある一年。新機軸を感じさせるゲームのリリースがなく、ポリゴン技術が生み出した一大ブームも徐々に落ち着いていく。

おもなリリース作品は『バーチャファイター3tb』で、『バーチャファイター3』をベースに3対3のチームバトルが可能になったのが特徴。鷹嵐にジャンプ技が追加されるなど、各キャラクターにもマイナーチェンジが加えられた。しかし、シリーズ最新作を求めるバーチャジャンキーには物足りない変更であったかもしれない。ともあれ、結果的にこの作品は現在まで続くロングヒット作となる。

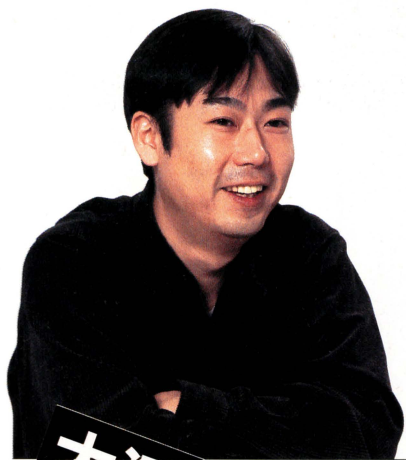
バーチャファイター3tb

↑『バーチャファイター3』をベースに、3対3のチームバトルが可能になって戦略性がアップ。遊びの幅が広がり、イベント性が増している。

1998

7	ファイティングバイパーズ2
5	デイトナUSA2
11	バーチャファイター3tb（DC）
12	デイトナUSA2パワーエディション

『ファイティングバイパーズ2』、『バーチャファイター3tb』（DC版）など、定番となった3D格闘2タイトルをリリース。冒険的なゲームは発表されなかった一年であった。思えば『シェンムー』発売の直前にあたる時期で、開発のパワーはそこに集中していたのだろう。対戦格闘ゲームの新作、『ファイティングバイパーズ2』の完成度は決して低くなかったが、ブームを巻き起こすには至らなかった。当時3D格闘ゲームは他メーカーを含めてかなり多くの作品がリリースされてきており、プレイヤーにとっては新鮮には映らなかったのかもしれない。すでに高い技術のポリゴンで制作すればそれでいい、という時代は終わりを告げていたと言っていいだろう。



『シェンムー』タイプは楽勝でしょうがその能力を違うベクトルに活かしたい

大江真徳 MASANORI OHE

おおえ　まさのり：他社で10年デザイナーとして活躍し、1998年にセガ入社。入社直後から『シェンムー』の開発に携わり、現在も『シェンムー II』を鋭意開発中。

OHE'S WORKS

シェンムー　一章　横須賀

主人公を自由に操り、情報を集めながらストーリーが展開する。もうひとつの現実世界を味わえるゲームを超えたゲーム。

――『シェンムー』のどのような部分を担当されていたんですか？

大江　『シェンムー』ではデザインディレクターを担当していました。現在開発中の『シェンムーII』ではデザイン監修をしつつ、鈴木裕の補佐をやっています。

――『シェンムーII』でデザイン的に難しかったところはどんなところですか？

大江　もう、全部ですね。『一章』も『II』もDCですし、開発メンバーもほとんどいっしょなので技術的にクリアーできない点はなかったんですけど、『II』ではビジュアルのコンセプトが変わったんですよ。『一章』では地味な街並みだったのが、鈴木が『II』ではもっと絵画的なもの、ビビットな色合いやまぶしいような地面であったりといった、油絵のような感覚を目指したいということで、デザインの方向転換がたいへんでした。技術というよりビジュアル面での方向展開でしたから、最初はトライ&エラーのくり返しでしたね。鈴木の頭の中にはちゃんとビジュアルイメージがあるんですよ。それを実現しようと、デザインのほうは四苦八苦しました。

――大江さんはほかの会社から入社されたわけですが、そのとき感じたAM2の特徴はどんなところでしょうか？

大江　そのころは『バーチャファイター』シリーズを代表として、超ヒットゲームを生み出す技術集団というイメージだったんですよ。そのイメージはまさに正解でした。でもその技術は、個々の人たちのレベルが高いというのもありますが、基本的に鈴木裕がいるからこそのレベルなんだな、と痛感しました。悪い言いかたをすると鈴木は、すごい無理難題をいってくるんですよ（笑）。指示を受けて、それを実現すると自然と技術が上がっているんです。『シェンムー』でそれはできないだろうというときも、鈴木が「あーしてこうすればできるだろう」って。でやってみるとできちゃう。デザインチームのほうでも、フレーム単位での処理を考えて鈴木の考えを何とか実現する。それがライブラリーとして資産になるんです。こうして技術が上がっていくんだな、と実感しました。

鈴木がいなければ新しい技術を発想する人もいないだろうし、それを推し進めるバイタリティーのある人もいないんでしょうね。そういう意味ではすごい人だと思います。AM2にとって非常に大きな存在ですね、鈴木裕は。

『シェンムー』タイプ以外のベクトルへの興味

――『シェンムー』以外で、どんなゲームをデザインしたいと思いますか？

大江　いまは鈴木の頭の中にあるイメージを実現することを最大のモチベーションとして仕事をしていますが、自分としてはもっとシンプルなゲームをやってみたいなとも考えます。いま『シェンムー』をやっているみんなは、『シェンムー』をやりすぎているんで（笑）、『シェンムー』タイプのゲームを作らせたら、たぶん楽勝でしょう。そういう方向性で進むのも確かにいいことなんでしょうが、その持っている能力で、また違うベクトルのゲームを作らせたらおもしろいだろうなとはつねに思っています。えっAM2がこういうの出すの？って思われるものを作ってみたいですね。

鈴木も「AM2というのはシミュレーション色が強い、技術で売っていくところだってイメージなんだけど、じつは何でもありなんだけどね」ってよく言っているんですよ。やらせてもらえるんだったらいろいろやってみたいと思っています。

AM2 OF CRI KEY PERSON

——入社されてからのお仕事ぶりをお聞かせください。

片桐 プログラマーとして入社したんですが、最初の5年はプログラマーをするかたわらで、ゲームのアイデアを企画の人たちに持ちかけたりもしていました。モーションデザインをやるようになったのは『ファイティングバイパーズ』からで、『VF3』では企画というか取りまとめ的な仕事もやりました。

やり込んだ人たちが納得するゲームづくり

——『アウトトリガー』など、やり込む人たちに支持される場合が多いですよね。

片桐 私自身がヘビーなゲーマーだったんで、そういったやり込む層の気持ちはわかっているつもりです。ゲームを作るうえで、ライトなプレイヤー層へ向けたゲームにしようとしても、その人たちの気持ちが思い描けない場合があるので、正直難しいんですよね。だったら自分の得意分野のゲームを作ろうとやってきました。そういう部分で支持を受けて、うれしいようななんとも複雑な気分です(笑)。

——片桐さんの得意ジャンルはやはり格闘ゲームになるんですか？

片桐 自分は昔からアクション系が好きで、格闘はもちろん、ドライブゲームといった反射神経が必要とされるものが好きでした。クリアーは当たり前でそれ以降のやり込みなんかもしていましたね。会社に入ってからも、そういったやり込む楽しさがあるゲームが得意かな。雑学でいろんなことを知っていてそれをゲームにするというより、やり込んだ人がどうやったらより楽しめるかということを重視してゲームを作っています。こういじったらプレイヤーが楽しいだろうな……っていう部分をキモにして作っているので、ほかの方とはちょっとゲームの作りかたが違うかもしれないですね。

——実際やり込む人たちの要求に応えるのはたいへんなことですよね。

片桐 自分の予測できるところで完結させずに作るのも大事だと思うんですよ。ここまでやられたら困るな……というところで切ってしまうと、けっきょく私の思い描いているところまでのゲームになってしまうので。「これは危ないかもしれないけど入れておいてみよう……」とか、「ちょっと楽しいから残しておこう……」という部分をいろいろなところで作っています。もちろん決めるべきところは決めるんですが、それ以外のところはプレイヤーのために残しておく。あとは自由にやってみてくださいってことですね。その可能性を残した部分って、私の予測範囲内にあるものもありますし、「あぁ、こんなふうに発展するのか」と驚かされる場合もあります。その部分がやり込んだ人たちの楽しい部分だと思うんですよ。

——ゲームづくりで大事にしていきたいところはどんなところでしょうか？

片桐 いちばん大事にするのはレスポンスのよさとプレイヤーが気持ちよく扱えること。そこが悪いといくら詰めていったところでプレイヤーから不満がでる。「動かないじゃないか」って。レバーを入れた瞬間にきちんと反応しないといけないと思うんですよ。その部分をうまく作ったうえで対戦バランスであったり、自分でプレイして酔えるものをうまく作っていく。たとえプレイに失敗してもつぎはこうしてみようって思えるものですね。レスポンスと気持ちのよさプラス、やり込んでいったときに奥が深いものを目指して作っています。……よくばりですかね？(笑)

レスポンスと気持ちのよさ、プラスやり込んだら奥が深いものを作りたい

KATAGIRI'S WORKS

ファイティングバイパーズ2

アーマー破壊やガード&アタック、テックガードなど独特の新システムを採用した意欲作。マニアの評価も高い。

片桐大智
DAICHI KATAGIRI

かたぎり だいち：1991年入社。AM2からリリースされたほとんどの格闘ゲームに何らかの形で携わってきた。現在は『VF4』の開発に大きく関わっている。

AM2 OF CRI ALL WORKS

Around the Developing Teams of SEGA Vol. 10

AM2 OF CRI

1999

7	F355チャレンジ
11	アウトトリガー
12	エイティーン・ホイーラー
12	シェンムー 一章 横須賀 (DC)

大作『シェンムー 一章 横須賀』をドリームキャストでリリース。鈴木裕氏が手がけた初のコンシューマータイトルであるこの作品は、それまでのゲームにないリアリティーを感じさせる作品に仕上がった。自由度が非常に高く、会話を通じてストーリーが展開していくゲームシステムは独創的。そのほか、究極のドライブシミュレーターである『F355チャレンジ』、4台通信でサバイバルシューティングが楽しめる『アウトトリガー』など、新機軸のゲームがつぎつぎと生み出され始めた一年である。

F355チャレンジ

➡まさにフェラーリそのものの感覚。

⬅3画面のデラックス筐体は、ほかでは味わえない迫力を感じさせる。

シェンムー 一章 横須賀

⬅現実とゲームとのはざまにある感覚が楽しめるゲーム。

2000

7	F355チャレンジ (DC)
10	エイティーン・ホイーラー (DC)

この年のタイトルは『F355チャレンジ』『エイティーン・ホイーラー』のドリームキャストへの移植の2作品のみ。セガ開発分社化、マルチプラットフォーム展開の発表などの大きな流れが渦巻くなか、沈黙を守った形となった。ゲーム業界全体も大きな転回点を迎え、その方向性を見極めるには非常に難しい時期だったと言えるだろう。そんななか、夏のAMショーでは『バーチャファイター』シリーズの新作の開発が発表され、大きな話題を呼ぶことになった。

AM2 OF CRI ALL WORKS

2001

7　ファイティングバイパーズ2 (DC)
2　F355チャレンジ2

年明け早々、DC版『ファイティングバイパーズ2』と『F355チャレンジ2』がリリースされる。どちらもシリーズもので、さまざまな新要素が加えられた作品だ。だがそれ以上に注目を集めているのは『バーチャファイター4』である。キャラクターCGなど、その全貌が明らかになるにつれ、期待感はさらに強まっている。ゲーム史上に残る名作を生み出し、僕らを驚かせ続けてきたAM2 OF CRI。これからも目の離せない存在となりそうだ。

ファイティングバイパーズ2

←新要素を加え、アーケード発売から2年半ぶりの移植となった。

COMING SOON

シェンムーⅡ (DC)
プロジェクトプロペラオンライン（仮）(DC)
アウトトリガー (DC)
バーチャファイター4

現在明らかになっている情報では、『バーチャファイター4』と『シェンムーⅡ』を筆頭とする4タイトルの制作が進行中。どれも今年度中には発売され、旋風を巻き起こすことは間違いないだろう。さらに、スタッフはいままでに例のない、斬新なタイトルへどんどんチャレンジしていくということ。期待したい。

シェンムーⅡ

←実験的な前作のシステムをさらに煮詰め、完成度を高めた作品となる予定だ。

アウトトリガー

➡通信対戦を前提に作られているだけに、オンライン対戦が盛り上がりそうだ。

バーチャファイター4

←ファンが待ち望んだシリーズ最新作が正統進化して、ついに登場するぞ。

語り手 石井ぜんじ

アーケードゲーム雑誌ゲーメスト元編集長。アーケードゲーム創世記からの古株ゲーマー。現在はアーケードゲーム業界紙コインジャーナルでもライターとして執筆中。

どこか枠をはみ出した感じがAM2カラーなんだろうね。

ゲーマー対談

僕らゲーマーにとってAM2のゲームとは？

AM2のゲームはアーケードがそのほとんど。そこでアーケードゲーマーであるふたりにAM2ゲームの歴史とその魅力を語ってもらった。

大型筐体の登場！ゲーマーが燃えた80年代

キャサ夫　発売タイトルを見ると'80年代ってホントいい時代だね〜。まさに黄金期。

編集N　'85年の『ハングオン』、『スペースハリアー』の発売はすごいですね。

ぜんじ　AM2の歴史の中でいちばん印象的なのが大型筐体だね。これはいまも『F355チャレンジ』や『エイティーンホイーラー』に受け継がれているのかな。

編集N　そうですね。まずは大型筐体時代。

ぜんじ　一般プレイヤーも楽しく遊べて、ゲーマーにもやり込みがいがあったゲームが多かったね。いまは一般層とゲーマーがやるゲームが分離している時代だから。それを考えると当時のAM2の体感ゲームはすごくいいゲームだったと言える。

キャサ夫　でも、『ハングオン』はなんだこりゃ!?　って感じ（笑）。あんなバカデカイ筐体でよく発売したなって。

ぜんじ　あえて言わせてもらうと常軌を逸したすごさがどこかにあるよ、AM2には。鈴木裕氏に対するイメージなんだろうけどね。

編集N　『ハングオン』『スペースハリアー』『アウトラン』ときて熱かった。みんなが熱中してプレイしてましたね。

ぜんじ　アーケードゲームというのは、そういうまわりの雰囲気といっしょになって楽しむライブ感が醍醐味なんじゃないのかな？しかも『パワードリフト』まで、シリーズものではないんだけど、体感ゲームというくくりで毎年新しいゲームが出てきて、それが盛り上がった一因でもあるね。でも、僕としては『G-LOC』あたりからちょっと怪しくなったと感じた。僕はそれまでの体感ゲームのスピード感に魅力を感じていたから。あのスピード感がこれまた迫力あって、フラストレーションもたまらなかった。でも『G-LOC』あたりからシミュレーション色が強くなって、スピード感が欠けてきたんだよね。

キャサ夫　それには同感だね。

ぜんじ　『G-LOC』は映像ではなく、ゲーム性に変化が見えた瞬間だったね。そして、このあとからポリゴン時代へAM2は時を進める感じかな。

キャサ夫　時代はアナログからデジタルへ流れたけど、操作的にはデジタルからアナログへ流れた時代でもあるかもね。よりいっそうシミュレーター色を強めるために。

すべてのゲームをポリゴンに90年代前半はポリゴン黎明期

キャサ夫　'90年から'92年までの『バーチャレーシング』までは氷河期のような気がする。

ぜんじ　僕もそんな感じがする。でも、ゲームゲームしていた'80年代に比べて、ポリゴンを導入した『バーチャレーシング』の登場はドライブゲームとしては革命的だった。

そこから『バーチャファイター』『バーチャコップ』と、世の中にあるゲームジャンルをすべてポリゴン化した時代なんだよね、90年代前半というのは。

名作というよりは秀作、予想を越えたアイデアに惚れた。

語り手 **キャサ夫**

『バーチャファイター2』、影の鉄人として有名。格闘ゲームだけでなく、シューティング、ドライブでもハイスコアラーとしてその名を馳せた。

編集N ポリゴンゲーム黎明期なんでしょうか、そのころの時代というのは。で、『バーチャファイター2』で大きく開花したと。

キャサ夫 いや、俺はあいだにある『デイトナUSA』が衝撃的だったよ。モデル2の1作目というのもあるし、なんといってもゲームゲームした感覚がセガに帰ってきたって感じがしたからね。

ぜんじ 僕としても『VF』と『VF2』の衝撃は雲泥の差だった。昔の体感ゲームが出てきたときと同じで、ゲーム性は置いといて、見た目のインパクトからとりあえず1回やるしかない！ って感じですよ。

編集N 当時の進化はそれだけ凄かったと。対戦格闘ゲームの文化を創り出した『ストリートファイターII』がなくても、あれほどの盛り上がりは見せたんでしょうか？

ぜんじ 『ストII』がなかったとしても、盛り上がる潜在能力はあったと思うよ。『ストII』も見た目のインパクトで入り込んでいって、そこからゲーム性にこだわったわけだから。それで言えば『VF2』のインパクトは『ストII』以上だったしね。

キャサ夫 プレイヤー層の広さと『VF2』が社会全体にもたらした影響を考えると、「アーケードゲームは『VF2』からです」という人も多いはず。そういう意味では『ストII』がなくてもプレイしたという意味だと思うよ。実際そうでなきゃ、あそこまでの盛り上がりはなかっただろうしね。とにかくすごかったよ『VF2』は。あれを超える盛り上がりは、今後ゲームセンターに訪れるのかな？

90年代後半以降は？ 熟成の時代から新しい光明へ

編集N 大型筐体時代、既存ジャンルのポリゴン化ときて、95年以降のAM2のゲームはどうなんでしょうか？

キャサ夫 95年以降って続編とかドライブゲームが多くて、それまでの冒険というより熟成の時代のような気がする。

ぜんじ そうだね。新たな分野を開拓したというイメージがないよね。それまでグラフィックの進化が基板の進化と正比例して伸びていったけど、もうグラフィックだけじゃ大きな驚きはないからね。

キャサ夫 でも99年以降はがんばっているとは思うよ。それは95年から98年までを考えてもね。セガのアーケードの開発ってAM2だけじゃないし。この時代は、それぞれの開発部署が、おのおの強いジャンルを出していったんだと思う。実際ゲーマーも新しいもの、新機軸のゲームより『VF3』が欲しかったのは確かだし。

ぜんじ そうだね。でも最近のAM2のゲームを見てみると『F355チャレンジ』で3画面の大型筐体が復活して、『アウトトリガー』で新機軸を打ち出したわけだね。今年は『VF4』しかアーケードは見えていないけど、『ハングオン』とか『VF2』のときみたいに、僕たちを驚かせてくれるタイトルをどんどん出していってほしいね。

一同 同感（笑）。

TOPICS AM2 OF CRI's NEW CONTENTS

片岡氏のインタビューの中でも出てきたテクニカルリサーチ部とは？ そしてソフトイマージュ用プラグイン『シェンムーPlug-in』とは？

――テクニカルリサーチ部ではどんなことをなさっているんですか。

中村 ゲームプロジェクトのサポートです。ソフトイマージュのプラグインの開発やそのほかの3Dツールの研究、検証をしています。

櫻井 ゲームプロジェクトってどうしてもトラブルが多いので、それをいかに解消するか、効率よく作業していけるようにするかです。

――ソフトイマージュ用プラグイン『シェンムーPlug-in』とはどんなものなんですか？

中村 AM2で昔から使っているソフトイマージュという3Dツール用のプラグインです。『シェンムー』で我々が開発したプラグインがパッケージになりました。ほかの会社ですべてのプラグインが使えるというわけではないでしょうが、62種類入っているので、すごく使えるものも確実にあるでしょうね。

左からテクニカルリサーチ部の中村氏、櫻井氏。前に置かれているのが『シェンムーPlug-in』。単体で1年間使用ライセンスは60万円。法人向けだね。

AM2 OF CRIのHPには歴史がギュッと詰まってる

http://www.sega-rd2.com/

AM2のHPで注目すべき点はやはり、AM2の歴史がすべて網羅されているCHRONOLOGY OF AM2だろう。過去のゲームが年毎に写真付きで解説されており、最近のゲームに関してはリンクも充実している。そのほか毎週更新の週刊!! AM2もあり充実した内容になっているぞ。

現在のトップページは『VF4』。黒が基調で渋い。

CHRONOLOGY OF AM2では過去のタイトルを網羅。

取材を終えて

"AM2＝鈴木裕"というイメージは翻っただろうか？ そこまではいかなかったかな、というのが正直な感想だ。現在AM2で進行中のタイトルが『シェンムーII』『VF4』といった鈴木裕氏の作品が多いだけに、それもしかたのないことだと思う。だが、そんな中でも開発の方のゲームに対するこだわり、熱意が感じられたのも事実だ。

いま開発中のタイトルは『プロジェクトプロペラオンライン（仮題）』を除き、続編タイトルか移植ものという現状で、新鮮な驚きは少ないかもしれない。でもそこで培われた技術が未来のタイトルへの布石となっているのだろう。鈴木裕氏の「つねに新しいことをやっていきたい」という言葉や大崎氏の「突っ走ったもの」、片岡氏の「生活全体への遊びの提供」といった発言を聞くと、期待せずにはいられない気分にさせられた。

（編集部 鈴木規康）

すべてのバーチャファイターのために！

特別連載

Virtua Fighter 4 for YOU

いよいよ全貌を現してきた『バーチャファイター4』。今号から連載で取り上げるぞ！

●発売：セガ　開発：AM2 OF CRI
●NAOMI2基板●対戦格闘●稼働日未定

画面写真から読みとれる4つの新事実を検証!!

『バーチャファイター4』（以下『VF4』）を心待ちにしている人は全国、いや全世界にどのくらいいるのだろうか？　そんな期待を集める『VF4』だけに、今号からそのすべての情報を連載で紹介していこうと思う。今回は新事実、新システム中心にお届けしよう。

新事実1

新キャラクター

いままで少林拳の使い手と紹介されていたキャラクターの名前が決定したようだ。その名も雷・飛（レイ・フェイ）。変幻自在に型や技を変化させ流れるように闘うのが特徴というが、いったいどんなキャラになるのか？

⬅舜帝のやられモーションを見るに、上から叩きつける系の技なのか？

新事実2

初露出キャラクター

いままで画面写真が公開されたキャラは、アキラ、葵、影、ラウ、パイ、ウルフと新キャラの計7キャラ。そして今回は舜帝とジェフリーの2キャラが初露出となった。両者とも『VF3』までの印象を強く残すコスチュームで登場だ。そのほかのキャラがどういった形で登場するか。続報を期待してほしい。

舜帝

酔拳の達人。前作は大会主催者側に付いた弟子の真意を確かめるべく出場したが今作は？

⬆前作までのコスチュームの印象を色濃く残して登場した。右の写真の技は挑腕撩拳かな？

ジェフリー・マクワイルド

サタンシャークを倒すための船を造るべく大会に参加していたが、船は完成したのか？

⬆スプラッシュマウンテンは『VF4』でも健在。拳の赤いオープンフィンガーグローブが新鮮。

新事実3

新モーション

『VF』から『VF3』へと進化を続けるとともに各キャラクターの技数やモーションは増えていった。これは『VF4』にも当てはまる進化だろう。新モーションと断言できないが、写真のモーションはいままでにあった？

⬆正面に突き出された影の足。蹴りを出したのだろうが、このモーション見たことある？⬅やられモーションも新しい？

新事実4

新ステージ

雪のステージや砂浜の上、中国っぽい建物のステージが出てきたが、今回公開されたものの中にいままで出てきていなかったステージが3つあったぞ。どのステージもNAOMI2基板を使用しているだけあってさすがの出来。

⬆↗➡夜のステージは光源処理に注目。落ち葉は風で動いたりするのかな。水族館（？）ステージの、水槽中の大量の魚にも注目だね。

※画面は開発中のものです。

NEW SYSTEM ため攻撃

──ため攻撃をくり出すことで、技の攻撃力が上がるだけじゃなく、相手のガードを崩して、よろけさせる効果があるんだってね。

キャサ夫　ガードを崩せるのはいいね。でもどれくらい溜めるとため攻撃になるのかがわからないからなぁ。その時間によって大きく使いかたが変わってくると思うよ。

それに写真のラウのため攻撃は技を出すまでのモーションが、すごく低い姿勢だから上段攻撃なんか避けちゃいそうだね。各キャラクターにひとつは用意されるんだろうけど、ため攻撃に選択される技によって使いどころが変わってきそう。起き上がりに重ねる、なんて使いかたができたらおもしろそうだな。

溜めた場合

←これが溜めている最中のモーション。右の溜めていない場合のモーションと違いはない。

→当たった瞬間、のけぞるパイ。ガードの上からでもこのとおり。

溜めなかった場合

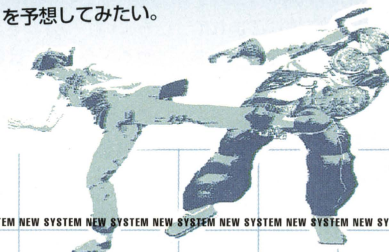
←溜めた場合と変わらないモーション。どちらもパイがしっかりガードしているところに注目。

→しっかりとガードを保つパイ。劣勢に立つラウ。

NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SY

Virtua Fighter 4つの新システム

『VF4』で新たに導入されるシステムの一部が判明したぞ。『VF4』は原点回帰がキーワードのひとつであった。しかし、ただ回帰するだけでなく、より遊びやすく、おもしろいものにしようという進化の道が、今回発表された4つのシステムの中に詰まっているのだろう。ここでは『VF』の鉄人、キャサ夫の話を聞くことで、そのシステムの進化を予想してみたい。



NEW SYSTEM 受け身

──相手の攻撃でダウンしたとき、着地寸前でコマンドを入れると受け身を取れるんだね。

キャサ夫　ダウン攻撃とか追いうち攻撃を回避するためにあるんだろうけど、いままでの『VF』シリーズが、起き攻めを重視していただけに、そこの変化が気になるのは確かだな。受け身を取れば完全にセーフティって状況になるのか、受け身を取ることでリスクを背負う部分があるかでだいぶ変わるだろうね。

←ダウンさせれられたラウ。このままではパイのダウン攻撃が当たることは避けられない。

→しかし受け身を取ればこのとおり。ヘッドスプリングで起き上がって見事、形勢逆転！

NEW SYSTEM 壁際の攻防

──相手を壁際に追いつめて攻撃を当てると、相手をよろけさせられたり、特定の技を当てると壁を壊してリングアウトが狙えるってのは『VF3』から、すごい進化だよね。

キャサ夫　うん、これは壁際での緊張感が増してすごくいいと思う。『VF3』でも壁際ってすごく不利だったんだけど、それをさらに高めてるよね。壁際での避けとか、すごく使用頻度が高くなりそう。

←パイの飛燕烈脚が壁際でラウにヒットした瞬間、壁が粉々に砕けて、大きな口を開ける。

→ラウも何とか起き上がるものの、パイの雷撃掌で押されてリングアウト。攻防が熱い！

NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SY

NEW SYSTEM 避け攻撃

──避け攻撃、これは『VF3』でもあったけど、避けはエスケープボタンがなくなるみたいだから、レバーで入力するのかな？

キャサ夫　そうだろうね。で、避け中に攻撃すれば避け攻撃になる。キャラの固有攻撃じゃなくてシステムとして全キャラに採用されているのがポイントかな。システムで入力を簡素化することによって、間口を広げて初心者にやさしくしようって意識が見て取れる。

でも気になるのは、判定とか深い部分。『VF3』のように避けに投げられ判定があるのかとか、避け攻撃が当たったときの相手の状態とかだね。このシステムはすごい楽しみ。

成功例

↑ラウの双虎烈把がパイに襲いかかる瞬間、避け。

↑見事に技を避けつつ攻撃コマンドを入力する。

↑すると避け攻撃が発生。ラウが少し浮いている。

失敗例

↓蹴り足方向に避けたので攻撃を食らった。

↑相手の蹴りに反応して避けてみたが……。

←『VF3』同様回転系の技に対して避けは弱い。

ハイテクアーケードワールド

HI-TECH ARCADE WORLD

春のアーケードシーンは、セガ作品がめじろ押し。今回は2機種を紹介だ。

文・構成：石井ぜんじ

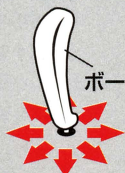
『モンキーボール』のパズルとアクション性はマジすごいです。おすすめですよ。

レバー1本で無限のテクニック
モンキーボール

発売：セガ(開発：アミューズメントヴィジョン) ●NAOMI基板 ●アクションパズル ●5月中旬稼動予定

ボールをレバーでゴールに導くだけのシンプルなアクションパズル。しかしとても奥が深いのだ。

アナログコントローラー



ボールを転がす向き

『モンキーボール』は、サルが入ったボールをゴールまで導くという単純なルールのゲームだ。操作もレバー1本なので、誰でも気軽にプレイすることができるはず。

制限時間は各ステージごとに決められており、その時間内にクリアーしなければならない。地形は空中に浮かんでいて、落下すればミスとなる。また各所にはバナナが配置されていて、これを100本集めれば1UP。踏んでも滑ることはないので（笑）、できるだけ取っていこう。

ルールがシンプルなぶん、ステージ構成は徹底的に練りこまれている。これこそゲーム性の原点を感じさせてくれるぞ!

レバーさばきにすべてがかかる

操作はアナログレバー1本で行う、じつにシンプルなもの。慣れてくれば微妙で正確な操作が可能だ。最初のステージは広いので、それほどのテクは要求されないが、さきのステージに進むほど、その奥の深さは感じられてくる。

ボールには慣性がついているため、狭いステージでは微妙な操作が必要とされる。また、ステージに起伏があると、加速しないとまっすぐに進めない。それに慣性も加わるので、レバーさばきにも高度なハイテクニックが必要だ。

⬆ステージは初級・中級・上級と3つに分かれている。中級以降では開発者の頭脳との熾烈な戦いが白熱化する。

⬆ステージによっては、地形から落ちてショートカットすることもできる。落下直後のボール制御も重要。

待ちうける奇想天外なトラップ!

『モンキーボール』の最大のおもしろさは、バラエティー豊かなステージマップとの戦いだ。それは、開発者との頭脳戦であるといってもよい。つぎつぎと現れる意表をつくトラップには驚くはず。

そのトラップのひとつが動く床だ。ステージごとにさまざまな床の動きがあり、プレイヤーを陥れようとしてくる。動きとタイミングを見きわめて攻略していこう。中級以降は、さらに特殊な障害物も出てくるので期待しよう。

また、ステージによってゴールが複数存在する場所もある。青いゲート以外に、緑・赤もあるのだ。緑・赤のゲートをくぐると、何かが起こるらしいぞ! その目で確かめるためにも、ぜひ捜してみよう!

⬅ステージ2にはワープゲートがある。入るのは難しいぞ。

モンキーボール得点計算表

●通常時

1本バナナ取得　100点　房バナナ取得　1000点

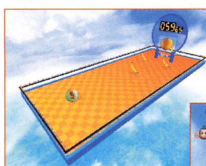
●ゴール時

ゴール時の得点　基本点×ワープボーナス倍率×タイムボーナス倍率
基本点　残りタイム（1秒100点）＋ゲート加算点
加算点　青ゲート：加算なし　緑ゲート：＋10000点
赤ゲート：＋20000点
ワープボーナス倍率
現在のフロアからワープ後のフロアまでの面数が倍率に
タイムボーナス倍率　制限時間の半分より早くゴールすると×2

初級コース全10ステージ徹底紹介

STAGE1

地形のまわりが柵に囲まれているので、まず落ちることはない。スペースも十分にあるので、ひたすら転がしまくって操作感覚を確かめてみよう。ゴールの裏にあるバナナも取ってみよう。

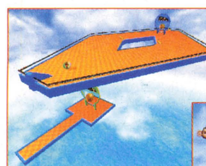


←ステージは長方形で平坦。裏からもゴールすることが可能。

➡バナナを逃さず、すべて回収するようにしよう。

STAGE2

ひし形の中央に穴が開いている。このステージも床には縁がついているので、簡単に落ちることはない。隠されたゴールがあるが、入るのはかなり難しいので最初のうちは避けておこう。

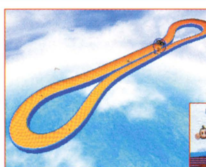


←地形は平坦で、クリアーだけならそれほど問題はない。

➡ひし形の穴からもうひとつのゴールが見える。

STAGE3

床が半パイプ状のように歪んでいる。そのため加速をつけてカーブすると、ボールは独特の軌跡を描く。ここで遠心力の感覚を養っていこう。加速をつけ過ぎるとコースから飛び出してしまう。

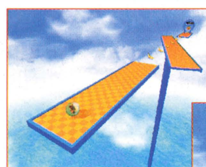


←サーキット状に閉じたコースにバナナが散らばっている。

➡コースの曲面がおわん状になっているのが特徴だ。

STAGE4

動く床が最初に登場するステージ。地形の動きを予測し、タイミングを合わせて渡っていく必要がある。急いで渡ってしまうか、ゆっくりと確実に進むかはプレイヤーの選択次第だ。



←ステージの中央部分が左右に移動しているのに注意しよう。

➡一列に並んだバナナに気をとられて落下しないように。

STAGE5

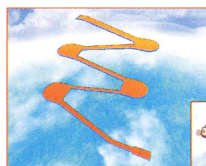
いわゆるボーナスステージで、すべてのバナナを取ると終了となる。起伏もなくやさしいので、効率よくバナナを取っていくルートを開発しよう。一気に全部回収できれば操作に慣れてきた証拠。

←バナナがたくさん取れるボーナスステージなのだ。

➡ルートを決めて、直線的にバナナを取っていこう。

STAGE6

高度差を感じさせてくれるステージ。ジグザグに往復しながら、坂道を下っていく。坂道はかなり傾斜がきつい。加速がつきすぎるとカーブを曲がり切れないこともあるので注意しよう。

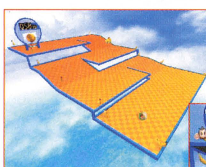


←マップを横から見ると、傾斜のきつさが見てとれる。

➡高いところから落下しながら進むこともできるのだ。

STAGE7

真上から見ると長方形のステージだが、3カ所に坂がある。坂を登るときは、ある程度加速をつけないと、ふらふらとボールが動いてしまうので注意。ここでは坂道を登っていく感覚を養おう。



←傾斜があり、段差も存在するのでひと筋縄ではいかない。

➡登りの坂道は想像以上に操作が難しいことがわかる。

STAGE8

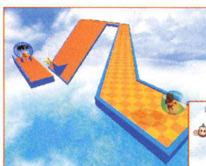
四角いブロックが動き、移動をくり返している。タイミングを合わせてブロックの上に乗り、狭いスペースの中で落ちないように止まらなければならない。初級ステージ最大の難関だろう。

←板の上のバナナを時間内にすべて取ることは非常に難しい。

➡視点が変わると方向感覚を失うので注意しよう。

STAGE9

ゴール手前に急斜面の坂道がある。ここで加速をつけてジャンプしよう。加速をつけたあとは壁にぶつかるので、反動で落ちないようにしなければならない。一瞬の操作が成否を分けるステージ。

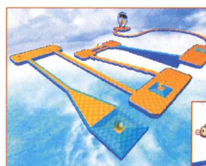


←崖のような角度で落ち込んでいるのがはっきりわかる。

➡中央の台めがけて、急斜面を駆け抜けていこう。

STAGE10

細い道をひたすら進んでいくステージ。上り坂も下り坂もあり、その先は階段状の細い通路になっている。最後は細いカーブが続く。微妙な操作と、集中力の持続が試される最終ステージだ。



←ジグザグに折れ曲がっていて、総延長はかなりの距離に。

➡最後の細いカーブは、最大の集中力を必要とするはず。

アーケードひさびさの本格派ゴルフゲーム
ダイナミックゴルフ

●発売：セガ（開発：ワウ エンターテイメント）●NAOMI基板　●スポーツ　●好評稼働中

タイミングゲージを廃し、トラックボールの操作でゴルフを忠実にゲーム化することに成功したぞ。

『ダイナミックゴルフ』はアーケードではひさしぶりの本格的ゴルフゲームだ。トラックボールを駆使し、アーケードならではの微妙な操作感が楽しめる。最初は操作がわかりづらいかもしれないが、いったん覚えれば、スライス、フック、トップスピン、バックスピンを自由自在に操ることができる。

選べるプレイヤーは4人で、それぞれ能力のバランスが違う。飛距離重視やパッティング重視などプレイヤーごとの違いはコース攻略にも活かしていけるぞ。

多彩なゲームモードが楽しめる

ゲームモードは4種類あり、さまざまな遊びかたができるのが魅力。"ストロークプレイ"では4人までの同時プレイが可能だ。"マッチプレイ"はふたり専用で、ホールごとに勝敗を決める。"スキンズゲーム"は2人～4人のプレイが可能で、各ホールごとにスコアのよかったプレイヤーに賞金が与えられる。これらは1コインで規定ホール数まで遊べるぞ。

ひとりで極めたいプレイヤーにオススメなのが"18ホールチャレンジ"。限られた打数の中で、どこまでホールをクリアーできるかを競う。腕さえあれば限界に挑戦できるぞ。

⬅ゲームモードは4つあり、おもしろさはそれぞれ違う。

自由度の高い操作性を追求

『ダイナミックゴルフ』では、従来のゴルフゲームのように、タイミングを合わせて打つ、という見切り要素は必要としない。打つまえにトラックボールを引き飛距離を調整することによって、距離を比較的自由に決められる。また、打った直後にトラックボールを入力する2段階操作によって、トップスピンとバックスピンを選択することができる。スピンの度合は、トラックボールの勢いによって微妙な調整が可能だ。

結果的にショットの自由度が高く、見切り要素に頼らない内容となっている。コースを戦略的に攻略する、ゴルフならではのおもしろさが全面に打ち出されているぞ。

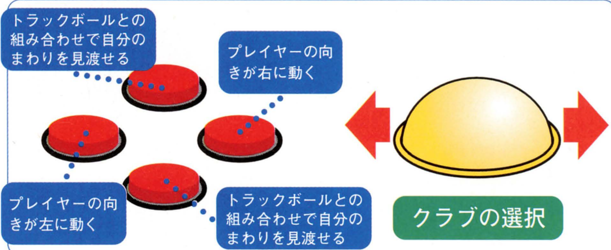
⬆パターはトラックボールのタッチがそのまま反映されるので難しい。

⬆バンカーショットは、激しく上下するゲージに合わせて打つことになる。

基本操作を覚えよう

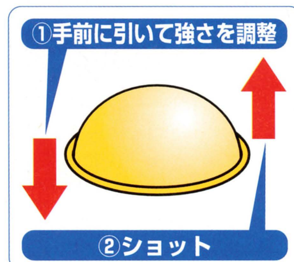
●打つまえの準備

打つまえの準備で重要な操作は、打つ向き（スタンス）の調整とクラブの変更だ。スタンスとクラブを変えると、画面右のコースマップに飛距離と方向が表される。それを目安にして選択しよう。



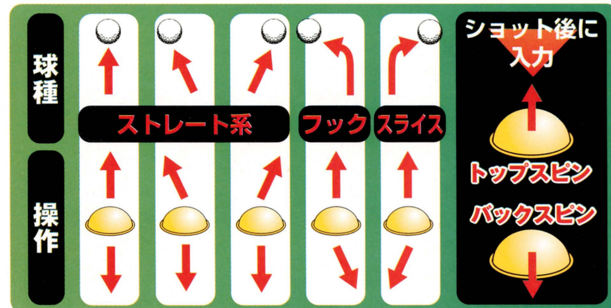
●打つときの操作

クラブと方向が決まったら、トラックボールを手前に引いて打つ動作に入ろう。手前に引いた距離に応じて、飛距離が変わる。その後、トラックボールを前に押してボールを打つ。パターの場合は特殊で、前に転がす勢いのみで打球の強さが変わるので注意が必要だ。



●球種の打ちわけ

トラックボールを手前に引くとき、右に引けばフック、左へ引けばスライスとなる。また打った直後に前へ押すとトップスピン、後ろへ引くとバックスピンがかかるのだ（ドライバーでは不可）。



ウガ対談

第1回「服部×棚橋×水口　その壱。」

www.u-ga.comで始まった水口哲也司会のＵＧＡメンバーとの濃い一対談をダイジェストで紹介！　記念すべき第1回はUGAのもうひとりの取締役服部氏とデザイナー棚橋氏の深層部があらわに……？

「カシワギ！」

水口　あのですね、最近思うんだけど、UGAも60人くらいの規模になっちゃって、まえはみんなと話す機会もあったんだけど、最近なかなか話す機会もなくなっちゃったんだよね。そんななかで、ある日突然さー、こう、ショックな出来事があって。オレ、めったに人の名前間違えないんだけど……。
服部　（爆）
棚橋　（爆）オレだ。
水口　でさー、よっぽどさー疲れてたのかさー（笑）。……自分で言い訳するようだけど。オレが棚橋のこと「柏木」って言っちゃったんだよねー。で、「柏木！ カシワギ！」って呼んでて、「僕、棚橋なんですけど」「あ、ごめん」……っていう事件があって。
棚橋　しかも、言ったあとも「カシワギ」って言って……。
一同　（爆）
水口　いや、ごめん、最近ねー、ちょっとね、疲れたのかね、何なのか年をとったのかわかんないんだけど（笑）。

「ガラス屋がはぐくんだ"工作しんちゃん"の感性(笑)」

水口　で、この対談シリーズはね、時間のあるときにどんどんどんどんやってこうと思ってるんだけど、今回が記念すべき第１回目なのね。僕も知らない、みんなも知らないそれぞれの素顔みたいなものに切り込みながら。
　ま、UGAの、その、ま、それぞれの"タレント性"みたいなものを探っていきたいなぁ、と思っておるわけです。
　あのー、棚橋はさ、セガに入ってもうすぐ2年が経とうとしてるんだけど、2年まえにセガに来たんだよね。昔からゲーム作りたいと思ってたの？
棚橋　いやー、昔からは、思ってないっすね。
水口　なんで？　たしか実家ってガラス屋だよな？　下町で。長男？　で、お父さんがガラス屋やってさ、おじいちゃんが先代でさ。当然おまえもガラス屋やるって話にはならなかったわけ？
棚橋　いや、なんなかったですね。たまたま絵が描くのがうまかったので、その才能を伸ばせって。おやじも「ガラス屋なんて継ぐな」みたいな感じで。
水口　へぇーーー。子供のころから絵ぇうまかったの？
棚橋　うまかったすね。自分で言うのもなんですけど。

⬆写真右、手前が服部氏奥が棚橋氏。そこに切り込む左、司会の水口氏。

水口　それはなに、意識し始めるのって何歳ぐらいのとき？
棚橋　意識ですか?　……あ、でも幼稚園のときにはオレはもう「工作しんちゃん」とか呼ばれてた。
水口　「工作しんちゃん」！（笑）　「しんきち！」とか呼ばれてた？
棚橋　いや、「工作しんちゃん」。
水口　「しんきち」っつーんだよな？
服部　何か「両さん」みたいだな。
水口　じゃあ、下町のガラス屋の環境が「しんきち」のアーティスト魂に火をつけたわけだ（笑）。これでタイトルは決まったな。「ガラス屋がはぐくんだ僕の感性」！
棚橋　すごいタイトルっすね（笑）。

⬆水口氏の話に聞き入っている面々。その笑みは何を意味して……？

「ゲームに費やす時間というのが体内に埋め込まれていて」

水口　で、広告に興味持ったあとにさぁ、なんで、ゲーム業界入ることになるわけ？
棚橋　（笑）
水口　っちゅーか、なんで、セガを受けたの？
棚橋　セガを受けたのはですね……。
水口　ゲームはもともとやってたの？
棚橋　やってましたね。
水口　遊びで？
棚橋　はい。
水口　すごい好きで？
棚橋　はい。ボクの世代はですね、ゲームに費やす時間というのがもう体内に埋め込まれていて。それが、ふと気付いたときにすごい不思議に思ったんですよ。ゲームをふつうにやっている自分が。そんなときセガの大々的な広告がバーンって目に入って。「セガは倒れたままなのか!?」っていう……（笑）。それに"シビレた"んですよ。
水口　ほー、"シビレた"んだ。
棚橋　"イッちゃった"んですよ。
水口　"イッちゃった"んだ（笑）。へぇーーーーーーー。……「倒れたまんま」かな？　まだ。
棚橋　「倒れたまんま」のような気が……。
一同　（爆）
棚橋　そう、あれがすごい鮮烈に印象に残ってますね、正確に。
水口　ふーん。あのさ、いちばん最初のゲームの体験って覚えてる?
棚橋　はい。『マリオ』。
水口　『マリオ』。それ何歳のとき？
棚橋　小学校１年生か２年生くらいのとき……。
服部　え、どっち？　『スーパー』つかないやつ？
棚橋　つかないやつ。ファミコンが出たてのとき、むちゃくちゃはやって。
水口　じゃ、ゲームっていうのは、どっか、自分の中にずっとあったものなんだ。
棚橋　ありましたね。
水口　じゃ、それからホントに自分がそれ職業にして食ってこうと思うのはさ、ホントに就職どうしようって思うぎりぎりのとこだったわけ？
棚橋　そうですね。

「すごい楽しい。いろいろありますけど」

水口　じゃ、会社に来てから初めてコンピューターはさわったの？
棚橋　マックとかはさわったことはありましたけど。ただ、CGとか3Dとかはここにきて初めてですね。
服部　自分で確か「できない」ってはっきり言ってたよね、はじめに（笑）。
水口　茂呂さんとか「育てるんだ」とか言ってたもんなー。実際１年半くらい経ってどうよ、来たときと比べて自分はどう変わったと思う？
棚橋　どう変わったんすかねー。いままでひとりでずっと作ってきたからやっぱり、"大勢で作る"っていうのがいちばんの"収穫"っていうか、"収穫"。いちばんおっきいですね。みんなでひとつのもの作るっていうのがいちばん勉強になるっていうか。これからも勉強していかなきゃと思って。
服部　楽しいんだ。
棚橋　すごい。まあ、いろいろありますけど（笑）。

<つづく>

ずっとまえからやりたかったんだ。

この企画、じつは水口氏の中にずっとあったもので。対談冒頭でご本人おっしゃってますが、誰ひとりとしてキャラがかぶらないこのUGAメンバー、話す機会もないまま過ごすのはもったいない、というわけで。始まりましたこのコーナー、よろしくご愛読のほどを。

http://www.u-ga.com/

http://www.u-ga.com/

『スペースチャンネル5』でおなじみ、ユナイテッド・ゲーム・アーティスツのサイトがオープン。このウガ対談は、UGAで "talk battle" として公開されているものを転載しているぞ。

SEGA CONSUMER HISTORY

セガ・コンシューマー・ヒストリー

家庭用機に見るセガの歴史

vol.22 1994〜

メガドライブ 精鋭集結編③

1985 1990 1995 2000

MWⅣエピローグ

次世代機サターンへのゆるやかな移行

'94年にはじつに6年目を迎えるメガドライブだったが、脂がのっていた前年からの勢いもあって、まだまだ数多くの名作を輩出。このころには実力派メーカーによるハード性能の活かしかたも極まっており、メガドライブは限界まで使いこまれていた（そういう意味では幸せなハードだ）。

しかし、'93年9月の発表を皮切りに、セガの新型ゲーム機"サターン"の情報が少しずつ露出するようになると、ユーザーの興味は徐々にメガドライブから遠のいていく。'94年には、当時業界を席巻していた『バーチャファイター』のサターン移植も決定し、いよいよソニーのプレイステーションなどとの"次世代機戦争"が本格化しようというころである。

とはいえ、セガもいきなりメガドライブに幕を下ろしたりせず、意欲的なソフトの供給や、"スーパー32X"の投入（ジェネシスが好調だった海外市場からの強い要請で開発された）などで、それまでのユーザーのフォローに務めた。

S-C-H

メガドライブ最後のテコ入れ？ メガロープレプロジェクト

"国民的RPG"といえるほどのビッグタイトルに恵まれなかったこともあるが、当時メガドライブは「RPGが弱い」と各方面から指摘されていた。そこでセガは、メガドライブ用RPGの充実に注力するプロジェクトを宣言。『新創世記ラグナセンティ』を筆頭に、『サージングオーラ』、『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』など、オリジナル・移植を合わせて一挙に多数のRPGタイトルが発表され、その一連の流れは"メガロープレプロジェクト"と称された。

⬆人気デザイナーいのまたむつみを起用するなど、意気込みは高かった。

SPECIAL INTERVIEW セガゲームの開発風景

株式会社 ウエストンビットエンタテインメント
代表取締役
■ 西澤龍一 氏

セガ関連タイトルラインナップ

'86年	ワンダーボーイ（AC）
'87年	モンスターランド（AC）
'88年	モンスターレアー（AC）
'89年	モンスターワールド2（MARKⅢ）
'91年	モンスターワールドⅢ（MD）
'92年	モンスターワールドⅡドラゴンの罠（GG）
'94年	モンスターワールドⅣ（MD）
最新作	FISH EYES｜Wild（DC）

>>>セガ・ハードとの縁

ウエストンを立ち上げる1年まえに、セガさんのアーケードボードで『ワンダーボーイ』（'86年）の1作目を制作したんです。僕らのような若い世代に機会を提供してくれたのがセガさんだったわけですね。『ワンダーボーイ』はスタッフ3人で作ったんですが、当時はアーケードゲームの需要が高かったこともあって高インカムでした。基板を売るセガさんもいい利益になったはずです。セガさんとのおつき合いはそれがきっかけですね。『ワンダーボーイ』シリーズは、国内と海外の全作品を合わせると100万本以上出てるんじゃないでしょうか。

やりやすかったのは、セガさんがイイ意味で納期に厳しくなかったことですね（笑）。メガドライブの『モンスターワールドⅣ』にしても、気の済むまで作りこめたのは、期限よりもクオリティーを優先させてくれたセガさんの体質も大きかった。自分たちの作りたいものを、ひたすらマイペースで作っているという感じでしたね。

>>>『モンスターワールドⅣ』

とにかく『Ⅲ』と違うものが作りたくて、かなり検討したうえで、女の子を主人公にしたんです。ただ、ちょうどメガCDなどで"ギャル"をウリにしたゲームが目立っていていたころだったので、「ウエストンまで……！」といった不評も多くて……（笑）。そういう硬派な人たちも、あえて裏切る設定にしたかったんですが、予想どおりの反応でした。

開発期間は7〜8人のスタッフで1年半くらいでしたが、とにかく時間がかかりました。急なアイデアで、たった1ヵ所でしか使わないアクションを追加したり、キャラのパターンを増やしたり……。あの"キャラの動き"へのこだわりは、『アラジン』などのディズニー系のアクションにも影響を受けましたね。個人的に、あれだけわがままに作れた作品はないと思います。

>>>チームワークで作るゲーム

アクションゲームって、プログラマーと企画屋とグラフィッカーがいっしょにならないと作れないんですよ。いつも情報や方向性を共有できる、密なチームワークがないとクオリティーの高いものは作れないんです。

でも、CD-ROMのソフトが主流になってから、こうしたアクションは出しにくい土壌になった。ゲームの規模が大きくなり、開発の情報量が増えると、それを制御するのに手一杯で、個々のスタッフが作っているゲーム全体を俯瞰して見れなくなってきたんですね。

ただ、最近また、そういったゲーム作りがしたいな、と。いま、昔のアクションのような"チームワークを必要とするゲーム"を作れる会社って少ないと思うので、市場にうまく合うゲームの形を考えながらも、いままでに積み上げてきたゲーム作りの文化を僕たちが続けていけたらなと思います。

MEGA DRIVE TOPIX '94

16ビット時代の終盤ということもあり、ハード面でもさまざまな試みが行われた。

DSPチップ搭載の『バーチャレーシング』

かつてアーケードゲーム市場に『バーチャレーシング』が登場した際の人々の驚きは、かなりのものだった。というのも、当時はまだ、ポリゴンによる立体表現自体が目新しかっただけでなく、その技術がきちんと活かされているゲームなど皆無に近かったからだ。自然、メガドラユーザーも『バーチャレーシング』の移植を（不可能に近いと感じつつ）渇望したが、いかんせんハード性能は違ううえに、メガドライブにポリゴン機能はない。だからこそ、ポリゴン専用のチップ"DSP"を搭載することで移植を実現してしまったセガの底力に、ユーザーは二度驚いたのだ。

⬅⬇ポリゴン数はアーケード版より少ないが、セガの技術力を実感。

ロックオンで『ソニック3』が完全版に

'94年の5月に発売された『ソニック3』は単体でもきちんと遊べるソフトだったが、全6ゾーンをクリアーしても謎が残るなど、若干もの足りない部分もあった。それが、その5ヵ月後に発売された『ソニック&ナックルズ』を合体させると、なんとゾーン7以降で遊べるうえに、新キャラのナックルズも使用可能に！　単体でも遊べる2本を合わせることで、壮大な完全版になるという仕様だったわけだ。

⬅この2本が合体して完全版に。ちなみに『ソニック2』でもナックルズが使用可能に。

⬅『3』ではソニックで攻略したゾーンも……。

➡合体させるとナックルズで再度楽しめる。

サターンと32Xが同時期にデビュー

セガは、32ビット機"サターン"とともに、メガドライブ用"スーパー32X"も同時期に発売。後者はメガドライブのアップグレードブースターで、本体に挿すことでポリゴン機能やスプライト数、音源を強化するものだった。

セガサターン

⬆サターンは'94年11月22日に発売。当初の定価は44800円。

スーパー32X

⬆同12月3日発売。もちろんソフトは専用だが、性能は各段に向上。

TOPIX

メガドライブ用　発売タイトルリスト⑤ [1994]

発売日	タイトル名	発売元	ジャンル	価格(円)
94/01/14	ジェネラル・カオス大混戦	EAビクター	SLG	8900
94/01/14	龍虎の拳	セガ	ACT	8800
94/01/28	いしいひさいちの大政界	セガ	SLG	7800
94/01/28	デビルズコース	セガ	SPT	8800
94/01/28	幽☆遊☆白書外伝	セガ	ADV	8800
94/02/04	NFLフットボール94	セガ	SPT	8800
94/02/11	ウィンターオリンピック	セガ	SPT	7800
94/02/18	クールスポット	ヴァージンゲーム	ACT	8000
94/02/18	NFLプロフットボール94	EAビクター	SPT	9800
94/02/18	エターナルチャンピオンズ	セガ	ACT	7800
94/02/18	エアーマネジメントII航空王をめざせ	光栄	SLG	12800
94/02/25	T2ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	SHT	8800
94/02/25	真・女神転生	シムス	RPG	7800
94/02/25	ワイアラエの奇蹟	セガ	SPT	8800
94/02/25	デビスカップ	テンゲン	SPT	7800
94/02/25	マイクロコズム	ビクターエンタテインメント	SHT	8900
94/02/25	信長の野望・覇王伝	光栄	SLG	12800
94/03/04	2020年スーパーベースボール	EAビクター	SPT	9800
94/03/04	ハイパーダンク・ザ・プレイオフエディション	コナミ	SPT	8800
94/03/04	テクモ・スーパーNBAバスケットボール	テクモ	SPT	8900
94/03/11	クレヨンしんちゃん嵐を呼ぶ園児	マーバ	ACT	8800
94/03/18	バンパイアキラー	コナミ	ACT	7800
94/03/18	ゲームのかんづめVol.1	セガ	ETC	3980
94/03/18	ゲームのかんづめVol.2	セガ	ETC	3980
94/03/18	バーチャレーシング	セガ	RAC	9800
94/03/18	ベア・ナックルIII	セガ	ACT	7800
94/03/18	ハイムドール	ビクターエンタテインメント	RPG	8800
94/03/18	F1サーカスCD	ニチブツ	RAC	8800
94/03/25	WWFロイヤルランブル	アクレイムジャパン	SPT	8900
94/03/25	AX-101	セガ	SHT	7800
94/03/25	ウイングコマンダー	セガ	SLG	7800
94/03/25	V・V	テンゲン	SHT	7800
94/03/25	ダンジョンマスターIIスカルキープ	ビクターエンタテインメント	RPG	8800
94/03/25	タイムドミネーター	ビック東海	ACT	7800
94/03/25	信長の野望・覇王伝	光栄	SLG	12800
94/04/01	タントアール	セガ	ETC	7800
94/04/01	ぽっぷるメイル	セガ	ACT	7800
94/04/01	モンスターワールドIV	セガ	ACT	8800
94/04/01	ドラゴンボールZ武勇列伝	バンダイ	ACT	8800
94/04/02	ファンタシースター復刻版	セガ	RPG	4800
94/04/15	うる星やつらディア・マイ・フレンズ	ゲームアーツ	ADV	7800
94/04/15	バトルファンタジー	マイクロネット	ACT	8400
94/04/22	爆伝アンバランスゾーン	ソニー・ミュージックエンタテインメント	ADV	7800
94/04/22	キャプテンラング	データイースト	ACT	6800
94/04/22	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	ポニーキャニオン	RPG	7800
94/04/23	ヘブンリーシンフォニー	セガ	RAC	7800
94/04/29	NBAジャム	アクレイムジャパン	SPT	8800
94/05/13	アウトランナーズ	セガ	RAC	7800
94/05/13	仮面ライダーZO	東映ビデオ	ACT	7800
94/05/20	ウィンブルドン	セガ	SPT	6800
94/05/20	ロードス島戦記英雄戦争	セガ	SLG	7800
94/05/27	モータルコンバット	アクレイムジャパン	ACT	7800
94/05/27	F117ステルス・オペレーションナイトストーム	EAビクター	SLG	9800
94/05/27	グレイテストヘビーウェイツ	セガ	SPT	7800
94/05/27	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	セガ	ACT	5800
94/05/28	ロボコップVSターミネーター	ヴァージンゲーム	ACT	8900
94/06/03	モータルコンバット完全版	アクレイムジャパン	ACT	6800
94/06/03	ドラゴンズ・レア	セガ	ACT	6800
94/06/10	FIFAインターナショナルサッカー	EAビクター	SPT	9800
94/06/17	新創世紀ラグナセンティ	セガ	RPG	8000
94/06/24	WWFマニア・ツアー	アクレイムジャパン	SPT	6800
94/06/24	チャンピオンズワールドクラスサッカー	アクレイムジャパン	SPT	7800
94/06/24	チャックロックII	ヴァージンゲーム	ACT	8000
94/06/24	ロードモナーク・とことん戦闘伝説	セガ	SLG	8800
94/06/24	餓狼伝説2新たなる闘い	タカラ	ACT	9800
94/06/24	大航海時代II	光栄	SLG	11800
94/06/25	スーパーストリートファイターII	カプコン	ACT	10900
94/07/01	NBAプロバスケットボール94	EAビクター	SPT	9800
94/07/08	美少女戦士セーラームーン	マーバ	ACT	8800
94/07/15	Jリーグプロストライカー2	セガ	SPT	7800
94/07/22	シャイニング・フォースCD	セガ	RPG	7800
94/07/22	ハイブリッド・フロント	セガ	SLG	8800
94/07/22	パルスマン	セガ	ACT	7800
94/07/29	シャドー・オブ・ザ・ビーストII/獣神の呪縛	ビクターエンタテインメント	ACT	8800
94/08/05	ダイナマイトヘッディー	セガ	ACT	6800
94/08/12	パノラマコットン	サンソフト	SHT	9500
94/08/26	エコー・ザ・ドルフィン2	セガ	ACT	6800
94/08/26	ラングリッサー2	メサイヤ	SLG	9800
94/09/09	モータルコンバットII究極神拳	アクレイムジャパン	ACT	8800
94/09/15	魂斗羅ザ・ハードコア	コナミ	ACT	9000
94/09/16	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	セガ	RPG	8800
94/09/22	スター・ウォーズレベル・アサルト	ビクターエンタテインメント	SHT	8800
94/09/23	スパークスター・ロケットナイトアドベンチャーズ2	コナミ	ACT	8800
94/09/30	ジュラシックパーク	セガ	ADV	7800
94/09/30	幽☆遊☆白書〜魔強統一戦〜	セガ	ACT	8800
94/09/30	キャプテン翼	テクモ	SLG	7800
94/09/30	バトルコープス	ビクターエンタテインメント	SHT	8000
94/10/18	ソニック&ナックルズ	セガ	ACT	7800
94/10/21	ロックマンメガワールド	カプコン	ACT	8500
94/10/28	スターブレード	ナムコ	SHT	7800
94/11/11	アフターハルマゲドン外伝〜魔獣闘将伝エクリプス	セガ	RPG	7800
94/11/18	豪血寺一族	アトラス	ACT	9800
94/11/19	サムライスピリッツ	セガ	ACT	8800
94/11/25	リーサルエンフォーサーズIIザ・ウエスタン	コナミ	SHT	9800
94/12/02	ぷよぷよ通	コンパイル	PZL	6800
94/12/03	DOOM(32X)	セガ	SHT	7800
94/12/03	スターウォーズ・アーケード(32X)	セガ	SHT	8800
94/12/03	スペースハリアー(32X)	セガ	SHT	4980
94/12/09	ライオンキング	ヴァージンゲーム	ACT	7800
94/12/09	ストーリー・オブ・トア光を継ぐ者	セガ	RPG	8800
94/12/16	ナイジェルマンセル・インディカー	アクレイムジャパン	RAC	7800
94/12/16	トムとジェリー	アルトロン	ACT	8800
94/12/16	ミッキーとミニー・マジカルアドベンチャー2	カプコン	ACT	7800
94/12/16	バーチャレーシングデラックス（32X）	セガ	RAC	8800
94/12/20	テクモ・スーパーボウル2 スペシャルエディション	テクモ	SPT	9980
94/12/20	NBAジャム	アクレイムジャパン	SPT	6800
94/12/22	ルナエターナルブルー	ゲームアーツ	RPG	9800
94/12/22	トムキャットアレイ	セガ	ADV	7800
94/12/22	ソウルスター	ビクターエンタテインメント	SHT	8000

※青字はメガCDソフト。リストはファミ通DC編集部で作成したものです。

セガ ゲーム グラフィティ
SEGA GAME GRAFFITI

'94年になると総発売本数は若干くだり坂になってくるものの、まだまだ名作や歴史的なタイトルが連なっていた。

バーチャレーシング
94/03/18 セガ

きたるべきポリゴン時代の先鞭

アーケード版をそのまま再現というまでには至らなかったが、背景のオブジェクトなど、当時のコンシューマーソフトとしてはかなりの数のポリゴンを実現して業界の話題になった。ソフトのコストを下げるために、最速ラップなどをバックアップする機能が削られてしまったのが惜しまれる。

エターナルチャンピオンズ
94/02/18 セガ

←世界中のあらゆる時代から集められた戦士が闘う。セガ・オブ・アメリカ製の格闘。

ベア・ナックルⅢ
94/03/18 セガ

←シリーズ最終作。新キャラのザンや武器必殺技、特殊な移動などが追加されている。

タントアール
94/04/01 セガ

←アーケードのミニゲーム集の移植。メガドライブ版はタップ使用で4人対戦も実現。

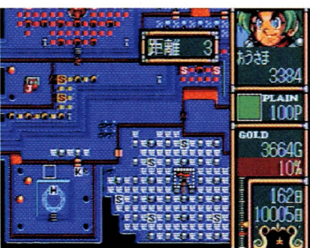
新創世紀ラグナセンティ
94/06/17 セガ

←いわゆる"ゼルダ"タイプのアクションRPG。開発は『エクスランザー』のガウ。

モンスターワールドⅣ
94/04/01 セガ

←『モンスターワールド』の最終作(?)。アラビアふうの女の子のアーシャと、お供のペペログゥの協力が楽しい。

ロードモナーク・とことん戦闘伝説
94/06/24 セガ



←ファルコムの同名作品の移植版。4つの国で陣地を取り合うSLG。初心者でもルールが覚えやすいシナリオモードを追加。

パノラマコットン
94/08/12 サンソフト

←『コットン』を疑似3D化したメガドラオリジナル作品。ボスの動きや途中の仕掛け、デモ画面など、細かい作りこみは必見。

ハイブリッド・フロント
94/07/22 セガ

←『アドバンスド大戦略』のシステムを使ったSFシミュレーション。渋いキャラが魅力。

パルスマン
94/07/22 セガ

←電脳世界だけに存在するヒーローが活躍するアクション。開発はゲームフリーク。

ラングリッサー2
94/08/26 セガ

←ユーザーの要望に応える形で発売された続編。前作とは別の時代のシナリオに。

魂斗羅ザ・ハードコア
94/9/15 コナミ

←ステージ分岐や能力の異なるキャラなど、やりこみ度が高いシューティングアクション。

ダイナマイトヘッディー
94/08/05 セガ

↑トレジャー3作目。人形世界を舞台にした設定とキャラが特徴。

↓トレジャー4作目。同名のコミックを格闘ゲーム化。2ラインによる4人対戦が熱い。

幽☆遊☆白書～魔強統一戦～
94/09/30 セガ

ぷよぷよ通
94/12/02 コンパイル

←おじゃまぷよの相殺など、システム面をさらに改良。登場キャラも大幅に増加した。

ストーリー・オブ・トア 光を継ぐ者
94/12/09 セガ

←エインシャント開発のアクションRPG。妖精召喚方法のアイデアや多彩な攻撃は必見。

'94年を代表するそのほかのタイトル

- 『V・V』……東亜プランのSHTをテンゲンが移植。
- 『バンパイアキラー』……コナミのドラキュラシリーズの系譜。
- 『ソニック・ザ・ヘッジホッグ3』……ナックルズが初登場。バックアップつき。
- 『エコー・ザ・ドルフィン2』……イルカが主役の海洋アクションが再び。
- 『ロックマン メガワールド』…1～3の総集編＋α。ひそかにデキがいい。
- 『ソニック&ナックルズ』……前出の『ソニック3』と合体して完全版に。

Pickup New Release

ピックアップニューリリース

ラインアップ

GameJamの活況からもわかるとおりまだまだドリームキャストは元気！　新作もまだまだ登場するぞ。そこで初登場となる3作を紹介しよう。『CandyStripe～みならい天使～』は、ワウ エンターテイメントが贈る恋愛ゲーム。恋する季節は1年中だよね！

※このコーナーの画面はすべて開発中のものです。

Candy Stripe～みならい天使～

発売日	2001年夏発売予定	発売元	セガ
ジャンル	恋愛アドベンチャー	開発元	ワウ エンターテイメント
価格	未定	通信機能	対応未定
ドリームポイント	未定		
プレイ人数	1人	対応周辺機器	未定
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		

開発状況 ？パーセント

ワウ エンターテイメントが贈る"恋愛ゲーム"が登場。物語は、主人公であるプレイヤーが、医学部を卒業したての研修医として、総合病院"聖アンジェルス病院"にやってくるところから始まる。この病院には、系列の看護学校があり、看護研修として看護学生もきていた。看護学生たちは、看護婦としての夢や希望を持って勉強に励んでいる。しかし、不安や悩みをかかえてもいる。主人公は研修医として1年間をこの病院で過ごしながら、患者や先輩医師、同僚研修医、看護婦たちとのふれあいを通して医師として人間として成長していく。と同時にみならい看護婦たちが立派な看護婦に成長するのを手助けしなくてはならない。どんな恋愛が始まるのか？

ワウエンターテイメントに直撃！

ワウ エンターテイメント広報の山田典子さんに直撃した。

—ほかにどのようなキャラクターが登場するのですか？

山田　患者や、主人公と同級生の研修医なども登場予定です。

—ゲームシステムは？

山田　マップを使って移動しながらヒロインたちとコミュニケーションをとっていくというのが、基本的な流れになります。アドベンチャー要素の部分については、いま企画段階です。

—休みの日のデートも？

山田　もちろんありますよ。期待していてください。

—病院ということで、緊迫したシーンも期待されますが？

山田　そうですね。主人公は研修医ですので、手術などにも立ち会います。

—メガネっ子は？

山田　登場します（笑）。研修医の同級生の大河原由紀です。

身長162。サイズは上から81、58、82。3月9日生まれの魚座。血液型は、A型。純情だが、元気で明るくいつも笑顔を絶やさない。努力家で意外に強情で頑固。

身長154。サイズは上から79、56、80。2月4日生まれの水瓶座。血液型は、AB型。無邪気で威勢がよく口数も多いが、本当は臆病で落ち着きがなくドジなところも。

身長156。サイズは上から78、56、79。8月3日生まれの獅子座。血液型は、B型。はねっかえりのじゃじゃ馬娘で、自信過剰気味だが、世話好きでめんどう見がいい。

⬆ここはみんなの憩いの場所、聖アンジェルス病院の屋上。

RUN=DIM as Black soul

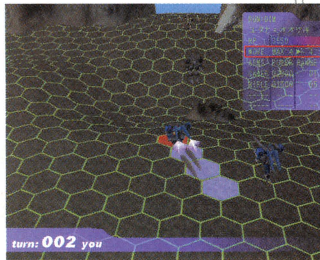
発売日	8月発売予定	発売元	アイディアファクトリー
ジャンル	シミュレーション	開発元	悠紀エンタープライズ
価格	5800円	通信機能	対応未定
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1人	対応周辺機器	なし
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		

開発状況 80 パーセント

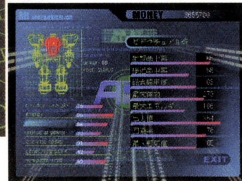
近未来を舞台にしたシミュレーション。プレイヤーの目的は、人型ロボット"R.B."を操り、数々のミッションをこなしていくこと。ミッションは"輸送"や"暗殺"など多岐にわたっており、難易度が高くなるほど報酬も増えることになる。そこで得た報酬でより強力な"R.B."やパーツを改造できる。

⬆思考ルーチンは最強の呼び声も高い森田思考。超難敵なのだ。

思考ルーチンに定評のある"森田思考"を搭載



⬆戦闘はヘックスのフィールドで行われる。敵との白熱のバトルを楽しめる。



⬅得た報酬でパーツなどを改造できる。

ロボットによる白熱のバトルがここに!!

西暦20××年。人類の技術は加速度的に進化し、人型ロボット"R.B."を開発するにいたる。本編の主人公ユタカ=オオサキは個人レベルでは持つことのできない"R.B."を裏ルートから入手。数多くのミッションをこなしていくことになる。ストーリーの中で描かれる人間ドラマも本編の魅力だ。

⬆主人公はもともと"R.B"パイロットだ。

ヒロコ=フォード

正義感が強く、ちょっぴり天然の女の子。主人公との出会いにより運命が変わる。

ユタカ=オオサキ

主人公。優秀な"R.B."のパイロット。謎多き人物だが、復讐のために戦っている。

クレオパトラ フォーチュン

発売日	6月7日発売予定	発売元	アルトロン
ジャンル	パズル	開発元	アルトロン
価格	5800円	通信機能	未対応
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1～2人	対応周辺機器	VGAボックス
ビジュアルメモリ	5ブロック使用		

開発状況 90 パーセント

エジプトをモチーフにした"落ちゲー"の登場。アーケードからの移植作だ。2種類の消しかたを駆使して、大連鎖を成功させよう。数多くのゲームモードも魅力。

囲み消し

宝石やミイラ、棺を壁で囲むと、中のものを消せる。一度に消したブロックが多いほど高得点。

並び消し

同じ種類のブロックを横一列に並べると、そのブロックは消える。

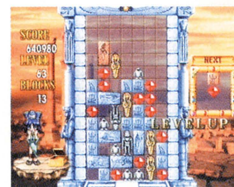
⬆本編のイメージキャラ、パトラ子ちゃんも大活躍なのだ。

ブロックの消しかたは2種類だよ♡

パトラ子と楽しもう！ 4つのモード

アーケード

オーソドックスなゲームが楽しめる。3つの難易度があり、レベルが上がるとブロックの種類が増える。



⬅落ちてくるブロックをひたすら消すべし。

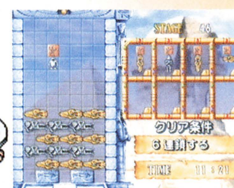
バーサス

いわゆる対戦モード。自分のフィールドのブロックを消すことで、相手にブロックを送り込める。

⬅相手を邪魔して勝利をつかもう。

ミステリー

与えられたブロックを使い、各ステージの条件をクリアーしていくモード。全50問を収録。



⬅ストーリー仕立てになっているのだ。

タイムアタック

どれだけ早くクリアーできるかを競うモード。全部で10のステージが用意されている。

⬅とにかく急げや、急げのモードなのだ。

software schedule
ソフトウェアスケジュール

D-DIRECT専売タイトルだった『セガガガ』がなんとショップで発売されることに。目指せシェア100パーセント!!

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	NET	対応周辺機器等
2001年5月発売予定						
10日	デスクリムゾンOX	エコールソフトウェア	5800円	SHT		GUN、VGA
17日	SEGA EXTREME SPORTS	セガ	5800円	SPT		VGA
	セガガガ 店頭版	セガ	5800円	SLG		
24日	NET VERSUS「囲碁」	アットマーク	1900円	TBL	○	KB
	NET VERSUS「将棋」	アットマーク	1900円	TBL	○	KB
	NET VERSUS「チェス」	アットマーク	1900円	TBL	○	KB
	NET VERSUS「花札」	アットマーク	1900円	TBL	○	KB
	NET VERSUS「麻雀」	アットマーク	1900円	TBL	○	KB
	NET VERSUS「リバーシ」	アットマーク	1900円	TBL	○	KB
	NET VERSUS「連珠 五目並べ」	アットマーク	1900円	TBL	○	KB
	バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王	カプコン	5800円	ADV		PP、VGA
31日	エクソダスギルティー ネオス	アーベル	6800円	ADV		VGA
	CRAZY TAXI 2	セガ	5800円	ACT		RC、PP、VGA
	PHANTASY STAR ONLINE Ver.2	セガ	4800円	RPG	○	KB、PP、VGA
	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝 廉価版	加賀テック	2800円	TBL		
	マリー&エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士1・2～	クールキッズ	7800円	RPG		PP、VGA
2001年6月発売予定						
6日	エルドラドゲート 第5巻	カプコン	2800円	RPG	○	KB、VGA
9日	クレオパトラ フォーチュン	アルトロン	5800円	PZL		VGA
14日	CAPCOM VS. SNK MILLENIUM FIGHT 2000 PRO	カプコン	3800円	ACT	○	AS、KB、PP、VGA
	Confidential Mission	セガ	価格未定	SHT	○	AS、GUN、PP、VGA
21日	スーパーランナバウト サンフランシスコ編	クライマックス	3800円	ACT		
23日	SONIC ADVENTURE 2	セガ	価格未定	ACT	○	PP、VGA
28日	MAGIC：The Gathering	セガ	6800円	TBL	○	KB、PP、VGA
	こみっくパーティー	アクアプラス	6800円	SLG		
	こみっくパーティー 限定版	アクアプラス	7800円	SLG		
中旬	火焔聖母 ～The Virgin on Megiddo～	広美/スタジオライン	価格未定	ADV		
下旬	ガンダム バトルオンライン	バンダイ	6800円	SLG	○	KB、VGA
	機動戦士ガンダム外伝 特別版【BANDAI the Best】	バンダイ	2800円	SHT		
	対戦ネットギミック カプコン&彩京オールスターズ	カプコン	5800円	TBL	○	PP、VGA
	ちQのトモダチ	ネクステック	3800円	ETC	○	
	Pia♥キャロットへようこそ!! 2.5	NECインターチャネル	価格未定	ADV		
	プリンセスメーカーコレクション	ジェネックス	5800円	SLG		
	ミス・ムーンライト	加賀テック	6800円	ADV		
2001年7月発売予定						
12日	ヘビーメタル ジオマトリックス	カプコン	5800円	ACT	○	AS、KB、PP、VGA
未定	カルドセプト セカンド	メディアファクトリー	価格未定	TBL	○	
	夢のつばさ～Fate of Heart～	キッド	価格未定	ADV		
2001年8月発売予定						
8日	エルドラドゲート 第6巻	カプコン	2800円	RPG	○	KB、VGA
未定	カナリア ～この想いを歌に乗せて～	NECインターチャネル	価格未定	ADV		
	RUN=DIM as Black Soul	アイディアファクトリー	5800円	SLG		
2001年夏発売予定						
	井上涼子 ～ルームメイト～	データム・ポリスター	6800円	ADV		PP、VGA
	ALIEN FRONT	セガ	価格未定	ACT		
	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	価格未定	ACT		
	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン	バンダイ	価格未定	ACT	○	
	Candy Stripe～みならい天使～	セガ	価格未定	SLG		
	ぐるぐる温泉2(仮題)	セガ	価格未定	TBL	○	
	GetBass 2	セガ	価格未定	SPT	○	
	コズミックスマッシュ	セガ	価格未定	ACT		
	DYNAMIC GOLF	セガ	価格未定	SPT	○	
	ダビつく2(仮題)	セガ	価格未定	SLG	○	
	ファーネーション(仮題)	セガ	価格未定	RPG	○	
	モンスターブリード	NECインターチャネル	価格未定	SLG		
2001年10月発売予定						
10日	エルドラドゲート 第7巻	カプコン	2800円	RPG	○	KB、VGA
2001年秋発売予定						
	ビクトリーゴール2001(仮題)	セガ	価格未定	SPT		
2001年発売予定						
	OUTTRIGGER(アウトトリガー)	セガ	価格未定	ACT	○	
	エアロダンシングi ファンディスク(仮題)	CRI	価格未定	ETC		AMS、KB、PP、VGA
	NHL 2Kシリーズ(仮題)	セガ	価格未定	SPT		
	NFL 2Kシリーズ(仮題)	セガ	価格未定	SPT		
	NBA 2Kシリーズ(仮題)	セガ	価格未定	SPT		
	シェンムーII	セガ	価格未定	ADV	○	
	DERBY OWNERS CLUB ONLINE	セガ	価格未定	SLG	○	
	同窓会again	NECインターチャネル	価格未定	SLG		
	ToeJam & Earl	セガ	価格未定	ACT		
	パチスロ帝王DreamSlot(仮題)	メディアエンターテイメント	価格未定	TBL	○	
	バトルビースター2	スタジオワンダーエフェクト	価格未定	SLG	○	MIC
	POWER SMASH 2	セガ	価格未定	SPT		
	Froigan Brothers	セガ	価格未定	ACT		
	Project Propeller Online(仮題)	セガ	価格未定	SHT	○	
	ミステリート ～不可逆世界の探偵紳士～	アーベル	価格未定	ADV		
	モンスターをつくろう!	セガ	価格未定	SLG		
	Ring Age	TAKUYO	価格未定	ARPG	○	
	WORLD SERIES BASEBALL 2Kシリーズ(仮題)	セガ	価格未定	SPT		
発売日未定						
	AQUA PANIC	セガ	価格未定	PZL		PP、VGA
	Innocent Tears(イノセントティアーズ)	グローバル・A・エンタテインメント広美	価格未定	SRPG	○	VGA
	AIR	NECインターチャネル	価格未定	ADV		
	ガイアマスター 決戦! 世紀王伝説	カプコン	価格未定	TBL	○	
	グリンチ	コナミ	オープン価格	ACT		
	K-Project(仮題)	セガ	価格未定	SHT		
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	価格未定	SHT		
	ジャーマン2	ヴィジット	価格未定	TBL		MIC
	新スペースチャンネル5(仮題)	セガ	価格未定	ACT		
	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	価格未定	SRPG		
	センチメンタルプレリュード	NECインターチャネル	価格未定	未定	○	
	www.サッカー ～参加者募集!～	クリーンフライト	5800円	SLG	○	
	鄭問之三國誌(チェンウェンノサンゴクシ)	ゲームアーツ	価格未定	SLG		
	虹色天使	ジャパンコーポレーション	価格未定	SLG		
	パチってちょんまげ(仮題)	ハックベリー	価格未定	TBL	○	
	ハムナプトラ ～失われた砂漠の都～	コナミ	オープン価格	ADV		
	ビックリマン2000 仮名レオン斬帝の陰謀(仮題)	セガ	価格未定	ARPG	○	VGA
	Braveknight	パンサーソフトウェア	価格未定	SLG		
	Fragrance Tale(フレグランステイル)	TAKUYO	価格未定	SLG		
	MSR - METROPOLIS STREET RACER -	セガ	5800円	RCG	○	RC、PP、VGA
	Memories Off 2(仮題)	キッド	価格未定	ADV		
	メルティースクール	カルチャーブレーン	4800円	TBL		
	Littledream	パンサーソフトウェア	価格未定	ACT		
	LiltherB ～リルハーブ～(仮題)	TAKUYO	価格未定	PZL		

ジャンル：ACT=アクション、ADV=アドベンチャー、SHT=シューティング、SLG=シミュレーション、RPG=ロールプレイング、ARPG=アクション・ロールプレイング、SRPG=シミュレーション・ロールプレイング、RCG=レース、SPT=スポーツ、PZL=パズル、TBL=テーブル、ETC=その他
周辺機器：AS=アーケードスティック、RC=レーシングコントローラ、KB=ドリームキャスト・キーボード、GUN=ドリームキャスト・ガン、FC=つりコントローラ、AMS=アスキーミッションスティック、MIC=マイクデバイス、PP=ぷるぷるぱっく、VGA=VGAボックス

※発売スケジュールは4月21日現在のものです。
※●色のタイトルは今回初登場のソフトです。●色のタイトルは発売日が変更になったソフトです。●色のタイトルは周辺機器です。
※"NET"欄には、そのタイトルがなんらかのネットワーク機能に対応している場合に○がついています。
※"DD専売"タイトルは、ドリームキャストダイレクトのみでの販売となります。(http://www.d-direct.ne.jp/、またはTEL 03・5352・1500)

ただいま！好評レンタル中!!

全国に約600の店舗をかまえるTSUTAYAで、レンタル可能なドリームキャスト作品、全16タイトルを紹介。

SONIC ADVENTURE International(アクション)	チューチューロケット!(パズル)
ゾンビリベンジ(アクション)	スペースチャンネル5(アクション)
ダイナマイト刑事2(アクション)	バーチャファイター3tb(アクション)
THE HOUSE OF THE DEAD 2(シューティング)	突撃!てけてけ!!トイレンジャー(シューティング)
バーチャコップ2(シューティング)	ROOMMANIA#203(シミュレーション)
レンタヒーローNo.1(RPG)	BLUE STINGER(アドベンチャー)
バーチャストライカー2 ver.2000.1(スポーツ)	Get Bass(スポーツ)
あつまれ! ぐるぐる温泉(テーブル)	シーマンえさディスク(その他)

※4月20日現在

次号予告

next

ファミ通ドリームキャスト7月号

© SEGA / SONIC TEAM

ファミ通DCはこれからも充実したドリームキャスト情報をお届けします！

『ファンタシースターオンラインVer.2』
『カルドセプト セカンド』など
期待のゲームタイトルの最新情報から
ファミ通DCならではの
クリエータースペシャル座談会
ネット情報、オリジナル企画まで

完熟の7月号は、5月30日(水)発売
特別定価590円

CALENDAR&SCHEDULE
カレンダー&スケジュール

APRIL	28 SAT	ファミ通DC 6月号発売
	29 SUN	
	30 MON	
MAY	1 TUE	
	2 WED	
	3 THU	
	4 FRI	
	5 SAT	
	6 SUN	
	7 MON	
	8 TUE	
	9 WED	
	10 THU	デスクリムゾンOX
	11 FRI	
	12 SAT	
	13 SUN	
	14 MON	
	15 TUE	
	16 WED	
	17 THU	SEGA EXTREME SPORTS
	18 FRI	
	19 SAT	
	20 SUN	
	21 MON	
	22 TUE	
	23 WED	
	24 THU	バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王 NET VERSUS「囲碁」 NET VERSUS「将棋」 NET VERSUS「チェス」 NET VERSUS「花札」 NET VERSUS「麻雀」 NET VERSUS「リバーシ」 NET VERSUS「五目並べ 連珠」
	25 FRI	
	26 SAT	
	27 SUN	
	28 MON	
	29 TUE	
	30 WED	ファミ通DC 7月号発売

編集後記

●テレビで映画『ファイナルファンタジー』の映像を見た。噂たがわぬスゴイ出来栄え。公開が待ちどおしいね。（池村）

●今回はじっくりと自分を見つめなおす時間ができました。私もセガに負けじとがんばっていきたいと思います。（ヒゲ太）

●『F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE』でにっし〜にバカ勝ち。「一年遅いんだよ！」っていう感じ（笑）。ゲームで人に勝つなんてめったにないことだけにうれしい。（古屋陽一）

●すでにひと月もまえのことだけど、PSOの大賞受賞に一ハンターとしてすなおに感激。ムジュラもFFⅨもDQⅦも楽しく遊んだけど、やっぱりPSOは別格でした。……よね？（え）

●あぁ月刊だね。でも月刊だからって楽になるわけじゃないのよ、コレが。WHY〜何故に！　それは最新情報を載っけたいたから、けっきょく待っちゃうのさ、ギリギリまで。で、定期の仕事もあるから、最後のほうはいつもバタンキューってな感じ。いやー、編集って好きじゃなきゃできないし、好きだけでもできないよ。みんなは編集者になりたいなんて思わないように（半分ウソ半分本当）。（ノリック）

●映画に行ったあと、新宿歌舞伎町にある焼肉屋"どん²"へ行きました。ヘレとゲタカルビがメチャうまっ！　値段もひと皿700円前後とお手ごろ。また行きたいですぅ〜。（にっしー）

●特撮撮影の地（あくまで現場ではない）訪問が最近のマイブーム。ウチの近所はやたらと特撮撮影現場として使われるため。特撮番組を見てると見慣れた背景が……。（みのちん）

●このまえ、北下浦小学校6年5組の同窓会に出席。20年ぶりに会う人もいたりして、ひじょうに楽しかったっす。みんな、顔変わってないのね。あ、俺もか……。幹事様、次回開催を楽しみにしてます。さて、何年後になるやら……。（加藤政樹）

●とある集まりでメーカーの方々と飲み会。その十数人の中で自分がいちばん年上と発覚！　そういえば無意味にキャリアだけは長いんだよな、俺って（涙）。（16年目のムネタツ）

●あ〜ショック！　元ラモーンズのジョーイ・ラモーンが亡くなったそうな。あ〜ショック！　あ〜ヘコんだ！（いのふえ）

●犬の散歩で痛めた腕と日曜日の食べ放題で疲れた胃がここ1週間ちっともよくならない。歳かしら。（あさごろう）

●再起動ナリ。（ちるぞう）

●黄金週間にどこかへ行きたいと思ってたんだけど、どうしてあんなに値段があがるんでしょうね〜。お休み少ないからしかたないんでしょうけども……。（すけお）

●イヤー、新緑の季節。若葉が目にしみますな。ぽかぽかと暖かいのでついついウトウトしたくなる。BUTしかし。何かと忙しくて寝られないから、癒えないのが辛いんだなこれが。
（お台場で声をかけてくれたみんなまた話そうねのコブラ）

●4月7日に行われたトークライブは豪華メンバーでした。ソニックチーム中裕司さん、ゲームスタジオ遠藤雅伸さん、大宮ソフト鈴木英夫さん、スキップ西健一さん、スーパーワープ飯野賢治さん。次号の記事をお楽しみに。（NORIKO）

●5月17日から、アメリカ・ロサンゼルスで開催されるゲーム関連で世界最大規模のトレードショウ、E3に出張予定。ゲーム機戦争のキャスティングボードを握るセガがどう動くのか、とても楽しみだ。（本誌編集長：相沢浩仁）

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通DC編集部「〇〇〇」係

STAFF ON FAMITSU DC

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀寿
編集長	相沢浩仁
アートディレクター	助川ミツ子
編集委員	北根紀子
編集スタッフ	小林利治／荒沢伸二／加藤政樹／西村俊行／佐藤稔 松井宗達／鈴木規康／遠藤栄昭／片井美樹雄／児玉守 古屋陽一／大村和義／池村慎一
制作スタッフ	日花隆／井上圭司／大山朝子
フォトグラフ	St.Atom／浅山美鈴／長谷川朗
進行	川合昇／藤田昇／伊藤美穂／中井優一
編集協力	石井ぜんじ／氏家雅紀／馬波レイ／MVP／籠谷クリストフ 加藤久人／貴山北代／小池麻里子／坂上裕 佐藤大作／杉林充章／田川ラメ夫／伊達平／田中和也 寺崎宏之／戸塚伎一／増田美帆／松本亮
制作協力	井澤俊二／風間新吾／さいとうりか Kプラスアートワークス（小林博明）／小林えみこ 斉藤かよこ／佐和健治／ジオグラフィカ（木村明咲子） フリーウェイ（斎藤弘明／須田亜矢子／小牧智弘／森理絵 高橋義孝／芝智之／渡部千里／狩俣久美子／武村通 村口敬太）／松島浩一郎／山内大助／平野清之 ゆずりはさとし／キンダイ
広告営業	増形幸夫／安部寿一／原川朗広／平野修策／佐々木利恵／田山麻子
雑誌営業	酒井朋喜／堂前秀隆
制作購買	長友勝明
海外特派員	みちよ・パティロ

17I0106

※本誌の内容についての質問は、祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午後12時から17時のあいだに、カスタマーサポート☎03・5433・7868まで。
メールでのご質問は、support@ml.enterbrain.co.jpまで。掲載された記事の内容についての質問以外にはお答えできません。

enterbrain GAUSS ENTERTAINMENT

ファミ通 G/MUSIC

ハラドキストーリーが甦る！全30曲

●豪華フルカラーイラストブックレット
＋ダウンロード特典付き！

ハンドレッド ソード オリジナルサウンドトラック

ドリームキャストのネットワーク対戦ゲーム「ハンドレッド ソード」。オリジナルサウンドも物語にあわせ作りこまれた聴き応え十分の楽曲です（全30曲）。豪華フルカラーイラスト16ページブックレットが世界観を盛り上げます。また、CD購入特典として、公式ホームページからアウトテイク（ゲームBGMのCD未収録）の曲がmp3形式でダウンロードできます。（i-modeでは着メロとしてダウンロードできます）

IN STORE NOW

企画・制作／株式会社エンタープレイン
発売元／株式会社ガウスエンタテインメント
販売元／日本コロムビア株式会社

GACR-3009　2,800円（税込）
©SEGA CORPORATION/
Smilebit,Corporation,2001

「特製クオカード」100名プレゼント！
商品に封入されている応募券をアンケートはがき、もしくは官製はがきに貼って送ると抽選で100名様に「ファミ通G/MUSICロゴ入りクオカード」をプレゼント！

株式会社エンタープレイン　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　営業局03-5433-7850『ファミ通.com』インターネットラジオ「eb!eb!ミュージック」配信中!http://www.famitsu.com/

T1117859060594

PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©Enterbrain 2001 雑誌17859-06

JUNE 2001
ファミ通DC
平成13年6月1日発行
発行人 浜村弘一 編集人 松本秀寿
発行 株式会社セガ 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 TEL03-5736-7111(大代表)
発売 株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL03-5433-7850(営業局)
本体562円